45 БРОЙ 7, ЮЛИ 2004, цена 5 лв.

ПЪРВИ ДАННИ ЗА COUNTER-STRIKE 2

PC CLUB

ДЕМО ИГРИ - ЦЕЛИ ИГРИ - ПРОГРАМИ - MODs - ВИДЕО - БОНУСИ

4,7 GB DVD

ДЕМА
Thief 3
Chaos League
Ground Control 2

съвместимо с формати DVD-ROM, DVD Video, PlayStation 2 и Xbox

игра на броя

THIEF Deadly Shadows

Рядко засичан, никога хващан, Гарет отново буди възторг

TRUE CRIME Streets of L.A.



ТЕСТ

codename GORDON

Двуизмерна или просто плоска е фенската версия на Half-Life 2?

КИНО

СЛЕД УТРЕШНИЯ ДЕН

ТЕСТ

Прави ли този експанжън морския свят по-обширен?

Anno 1503 Treasures, Monsters & Pirates

пръв поглед

- Pariah
- F.E.A.R.
- Battlefield 2
- Prince of Persia 2
- Sid Meier's Pirates!
- Worms: Forts Under Siege
- Leisure Suit LARRY MAGNA CUM LAUDE

тестове

Nitro Family · Perimeter · Harry Potter 3 · Warlords Battlecry 3 · Soldner: Secret Wars

в броя още



Shrek 2
Konung 2
Virtual GP 2
Unreal 3 Engine


ISSN 1311982-6
9 771311 982002

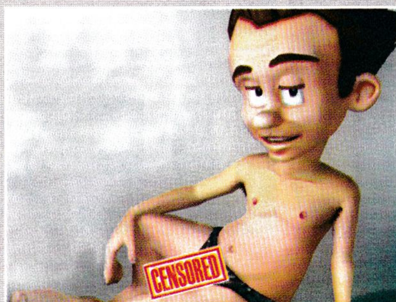
True Crime



Клонинг на GTA или нещо повече?

стр. 28

Leisure Suite Larry: Magna Cum Laude



Да завършиш колежа с почести

стр. 10

THIEF: Deadly Shadows



Рядко засичан, никога хващан, Гарет буди отново възторг

стр. 20

News Club

Game Club

Fan Club

Multimedia Club



PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Боян Спасов
Отговорен секретар - Иван Георгиев

Редактори: Елица Тодорова, Генко Велев, Ангел Тодоров, Георги Даскалов, Иван Цирков, Апостол Апостолов

Предпечат: Кр. Харизанов
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

Контакти: тел. 9262325 Продажби: Жак Прес ООД, **тел.** 736433 Реклама: Диана Нинова, тел. 0887833476

Издава Никола Дърпатов

PC CLUB EXPRESS

Eidos и Pyro Studios ни връщат в 19 век



Дните преди E3 бяха най-доброто време за обявяване на хитови заглавия, и Eidos и Pyro Studios не пропускат шанса си да ни изненадат с нещо ново – стратегията Imperial Glory, в която играчите ще могат да поемат една от великите сили през 19 век – Великобритания, Франция, Русия, Прусия и Австро-Унгария и да изградят властта си върху политика, управление на ресурси, развитие на технологиите и както винаги – множество военни конфликти. Авторите обещават невероятно изпитание на ума и духа и невиждана визуална прелест, а на нас ни остава само да изчакаме няколко дни, докато първите данни за играта изтекат по каналния ред.

Eidos Interactive също така пусна информация за доскоро пазената в тайна игра Commandos Strike Force, която е поверена на Pyro Studios и ще представлява тактически шутър от първо лице, насочен към мултиплейъра за до осем играчи, чието действие ще се развива по време на Втората световна война. Авторите обещават отворен и нелинеен сюжет, както и свобода при определяне на тактиката подобна на първите три игри от поредицата Commandos, но представени от различен поглед.

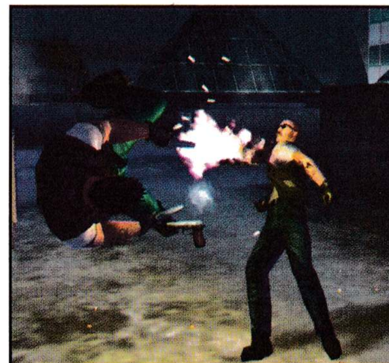
Масови уволнения в LucasArts

Ако за феновете на класическите куестове на LucasArts новините за прекратяването на разработката на продълженията на Full Throttle и Sam & Max бе истинско разочарование, за стотици програмисти в компанията това означава връщане към търсенето на работа. Наскоро LucasArts уволни около 30% от работещите в компанията – това са над 350 програмисти, художници и т.н. – които са съставлявали екипите, работещи над прекратените проекти. Сред тях е и продуцентът на хитови заглавия от недалечното минало като The Dig и Escape from Monkey Island. Явно Джордж Лукас няма намерение скоро да се връща към старата си слава, поне докато Star Wars игрите носят сигурна печалба.

Hearts of Iron 2 – завръщане към WWII

Paradox Entertainment официално представи плановете си за продължение на посветената на Втората световна война стратегия Hearts of Iron. В Hearts of Iron 2, която ще излезе в началото на 2005 г., ще намерим подобрена игрова карта и интерфейс, нови военни технологии и доста по-детайлна дипломатическа система. Играта ще включва и кратки сценарии, специално за неособено търпеливите стратези, които, според авторите, са били отблъснати от мудността на първата част.

Dead To Rights ще има продължение



Dead To Rights на Namco бе една от изненадите през изминалата година – играта бе обявена буквално дни преди реалното ѝ излизане. Продължението обаче няма да последва тази съдба – ще го видим на предстоящото E3 изложение. Dead To Rights 2: Hell To Pay следва историята на първата част и главният герой е отново Джак Слейт и хъскито Сянка. Не се знае кога ще излезе играта за PC, но конзолните версии се очаква да са на пазара през есента.

The Suffering идва за PC

Още една качествена конзолна игра ще излезе за PC. The Suffering е едно от последните добри заглавия на Midway и Encore Software ще са тези, които ще прехвърлят този сървайвъл хорър на компютърния екран. Действието в играта се раз-

НОВИНА НА БРОЯ

Hattrick вече на български език!

Чудесна новина за всички българи – безплатният онлайн футболен мениджър Hattrick вече е преведен и на роден български език. Това със сигурност ще привлече много играчи от нашата страна за новия сезон, който започва сега. Можете да се запишете за играта на адрес: www.hattrick.org. Българското първенство ще бъде разширено с пета дивизия, която ще позволи на още много наши сънародници да се състезават онлайн.



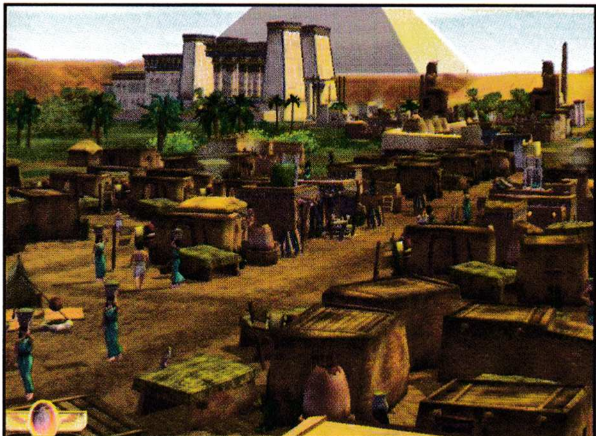
вива в обитаван от духове затвор, в който един опандизен убиец трябва да защити невинността си... като оцелее. Играта ще излезе в края на този месец.

DUB Magazine помагат за Midnight Club 3



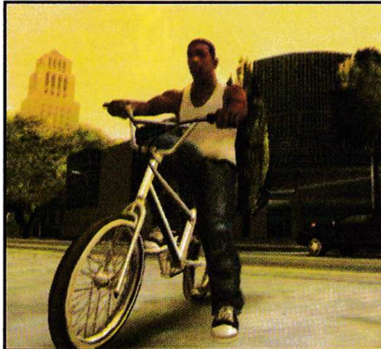
Rockstar Games няма да представи следващото заглавие от серията GTA на E3, но затова пък ще видим Midnight Club 3: DUB Edition, която излиза за конзоли в края на тази година. Ако подзаглавието ви озадачава, DUB е популярно американско списание за настройка на автомобили и стрийтрейсинг. Освен пряката реклама, според авторите експертите от списанието са помогнали значително за още по-добрия реализъм и възможности в играта.

Децата на Нил



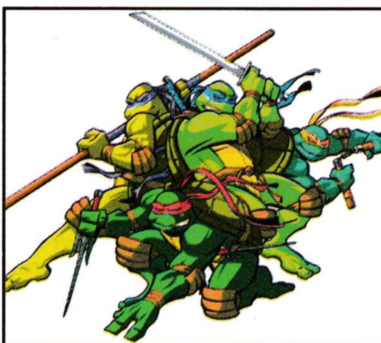
Новосформираният разпространител Myelin Media представи информация за първата си игра – градостроителната симулация Immortal Cities: Children of the Nile in North America this fall. Разработката на играта е поверена на още по неизвестните Tilted Mill Entertainment, според които Children of the Nile е "върхът в еволюцията на историческите градостроителни игри, огромна крачка напред за застоялия жанр, заглавие, съдържащо всичко, което можете да поискате от този тип игри".

GTA: San Andreas през октомври



Rockstar пуснаха официалния сайт на GTA: San Andreas. Играта ще се появи през октомври за PlayStation 2. PC-версия все още не е обявена, но ако следваме досегашната практика на Rockstar, трябва да я очакваме догодина по това време.

Ще има Teenage Mutant Ninja Turtles 2



Konami пратиха официална вест, че имат намерение да започват работа по Teenage Mutant Ninja Turtles 2. Продължението е насрочено да се появи както за PC, така и конзоли някъде през октомври тази година. Във втората част на Teenage Mutant Ninja Turtles отново ще можете да поемете управлението над четирите легендарни костенурки нинджа (Рафаело, Микеланджело, Донатело и Леонардо). Очакват ви също така много новости и подобрения спрямо първата част като например: подобрена бойна система, нови комбо атаки и движения на костенурките, както и възможност за кооперативна игра до четирима души. Повече подробности очаквайте с течение на времето.

Анонс на Postal 2: Apocalypse Weekend



Running With Scissors днес разкриха името, под което ще се подвизава новото разширение на техния брутален 1st person shooter – Postal 2. Пълното заглавието на експанжъна ще бъде Postal 2: Apocalypse Weekend, като за момента той се очаква да се появи на пазара някъде през това лято. Някои от новостите, които ще можете да намерите в него, са около 20 допълнителни карти, нови откачени оръжия, противници и др.

От Кланси с любов

UbiSoft доскоро не обявяваха особено много информация за Tom Clancy's Ghost Recon 2, но ето и вече знаем кога можем да очакваме поредният екшън, носещ името на Кланси. Играта, ако всичко е наред и не й мине терорист път, ще излезе през ноември тази година.

CounterStrike ще идва с Half Life 2

Докато E3 привлича почти всички новости в областта на компютърните игри, все остава нещо, с което само фенските сайтове могат да се сдобият. В интервю за Half-Life Radio, Гейб Нюел от Valve пусна новината, че откъм мултиплейър Half Life 2 ще включва в себе си няколко от големите козове на HL1, прехвърлени към енджина Source – става дума за Counter Strike естествено, както и Team Fortress Classic, DeathMatch и Day of Defeat. Така няма да е нужно да чакаме нови версии на тези модове веднъж щом излезе Half Life 2 – ще ги намерите на DVD-то към играта!

GoldenEye за PC?

В интервю с Electronic Arts изтече новината, че компанията има намерение да възроди за PC-платформа една от хитовите игри на компанията Rare, а именно James Bond 007: Goldeneye. Играта пожъна небивал интерес за платформата Nintendo 64 и за PC ще премине сериозна преработка като графика и геймплей.



BATTLEFIELD 2

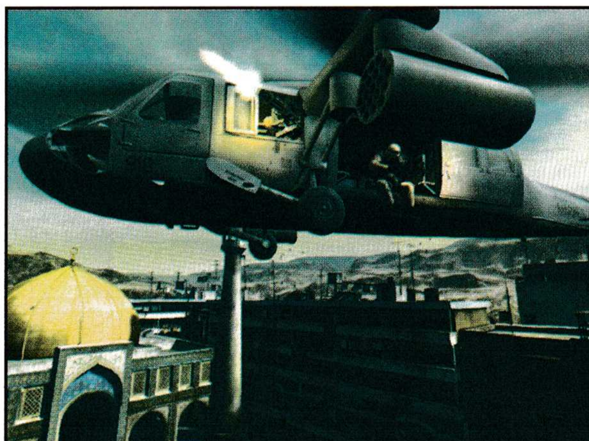
Войната - по-красива, по-жестока, по-масова!

■ Digital Illusion ■ www.eagames.com ■ Multiplayer Shooter ■ TRD: Q1 2005

Сред тенденциите на тазгодишното Е3 изложение се забелязва нарастващият интерес към мултиплейър-ориентираните екшъни. Конкуренцията в жанра е жестока, но Electronic Arts имат амбицията да доминират върху "бойното поле" с Battlefield 2 – едно истинско продължение на Battlefield 1942.

Апостол Апостолов
raynerape@mailbg.com

След като изчерпа темата за Втората световна война и предложи на американските играчи възможност да преживеят наново войната във Виетнам, Battlefield 2 пренася масовите сражения в горещата точка на съвременния военен конфликт – Близкия Изток. Без да конкретизират върху войната в Ирак, авторите са успели да уловят атмосферата на разрушените близкоизточни градове и пустинни поселища, сред които играчите ще могат да експериментират с модерните смъртоносни играчки, които американските войски същевременно прилагат във войната срещу тероризма. Преминаването към съвременни военни условия налага и редица промени в геймплея – ролята на превозните средства, от джипове и танкове до различни модели хеликоптери, – излиза на преден план. Броят им ще е далеч по-голям от този в предишните игри и ще покрие голяма част от американският военен арсенал. Освен по брой те ще се отличават и по подобрения интерфейс и управление. Нововъведената система за понасяне на щети ще направи битките между тях по-драматични и ще позволи на стоманените танкове буквално да се разпадат на части под напора на оръдията. За да постигнат това, Digital Illusions са използвали изцяло нов графичен и физически модел, изстискващ максимална мощ от графичния ви хардуер. Картинките сами демонстрират наистина невероятно ниво на детайлност, а фотореалистичната графика е допълнена и с ефекти като динамично осветяване и реалистични сенки.



▲ Поглед отгоре над запустелия град. Трима бойци слухтят за вражески огън под рева на хеликоптера.

▼ И в най-напечената ситуация бойците са готови за героична поза. Усмихнете, се, момчета! Ще ни покажат на Е3!

Геймплеят на Battlefield 2 обогатява познатата ни формула с два нови класа и, изненадващо,

ролеви привкус

под формата на подобряващи се статистики на персонажите и трупане на опит. Новите класове запълват някои празнини в отборната игра – първият от тях е тежковъоръжен носач, залагащ мини и притежаващ допълнителни муниции, който може да предоставя на съотборниците си, а вторият е обучен в промъкването командос, способен да взривява вражески обекти, с което Battlefield 2 ще се опита да допадне и на любителите на steath елемента. Ако вашият персонаж оцелее в сраженията, стойностите на показателите му, както и натрупаният опит, ще се запазват на сървъра, така че Battlefield 2 ще стимулира играчите да играят отново и отново с един и същ персонаж – за целта ранговата система е преработена и играчите могат да получават звания и медали за своите заслуги. Точките опит също така ще се използват и за отключване на нови оръжия. Те няма да бъдат задължително по-добри от тези, които ще имате в наличност от самото начало, но ще налагат различен стил на игра със своите силни и слаби страни.

Силата на Battlefield винаги е била в изживяването, което отборната игра предлага. В предишните игри от поредицата ограничението от 64 играчи рядко представляваше сериозен проблем, но Digital Illusions с замах преодолява и тази граница. В Battlefield 2 ще е възможна

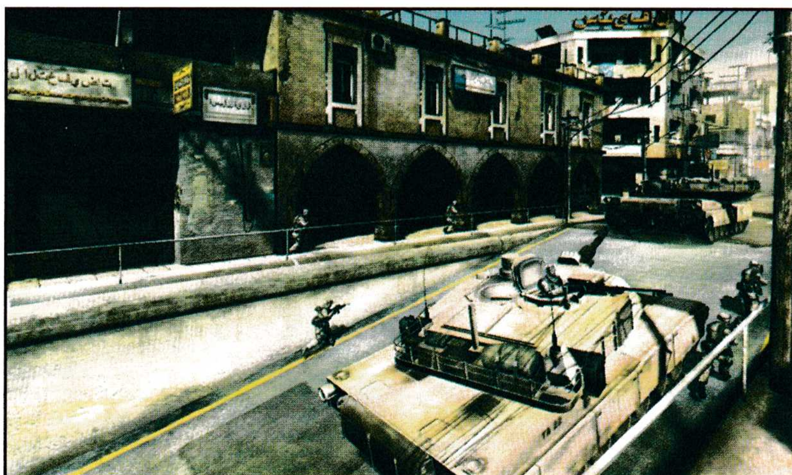
едновременна игра за 100 играчи

в локална мрежа или Интернет и единственият проблем ще остане намирането на толкова играчи накуп. Наличието на стотина бойци в рамките на дадена карта неминуемо поставя и въпроса за техния размер. Решението на разработчиците е просто гениално – игровите карти ще променят размерите си в зависимост от броя играчи, участващи в играта. Така в нито един момент те няма да бъдат твърде тесни за амбициите ви, нито толкова обширни, че да отнеме часове докато противниците се открият един друг.

Battlefield 2 е крачка напред в развитието на мултиплейър екшъните и ролевите нововъведенията в геймплея са глътка свеж въздух за поредицата. На феновете на играта им остава единствено да изчакат началото на следващата година, когато ще имат възможност да се завърнат на бойното поле.

▼ Окупираната от американските войски област на града е под постоянна бойна готовност.

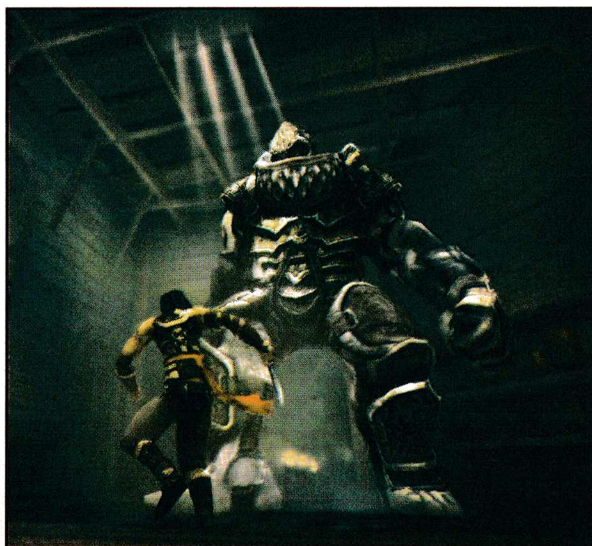




Prince of Persia 2

Из дебрите на персийската митология

■ UbiSoft ■ www.ubi.com ■ екшън ■ TRD: Q4 2004



Както си е в реда на нещата, още една хитова игра скоро ще се сдобие с продължение. Този път тя е новата серия на поредицата Prince of Persia, която, за щастие, отново се разработва от монреалското студио на UbiSoft. Предходното издание се нареди сред най-хвалените от критиката и геймърите игри на 2003. Ако Дахака не им мине път, авторите на Prince of Persia 2 (работно заглавие) като нищо могат да надминат себе си.

Иван Георгиев
ivan-g@techno-link.com

Пред принца предстоят нови изпитания, които пак очертават нелек път пред него. Един мъдър старец му предвещава, че скоро ще умре. Изправен пред неблагоприятната перспектива, на нашия герой не му остава нищо друго освен да опита да предотврати съдбата си. Разбира се, за да го направи, ще трябва да изколи безброй врагове и да разреши заплетени мистерии.

Принцът обаче не знае колко време му остава и решава да използва пясъците на времето, за да се върне в миналото и така да си даде повече време преднина, през което да усвои нови умения. Така научава, че върховният му враг се казва Дахака, който е триглав дракон от персийската митология и се слави като безмилостно и кръвожадно създание на злото, което никой не може да укроти.

Авторите на играта обаче са избрали да изградят собствен облик на Дахака, който няма почти нищо общо с този на древните перси. Сега изчадието е в човешка форма, но с не по-малко застрашителен вид и непроменени намерения – да стовари безчет страдания над хората.

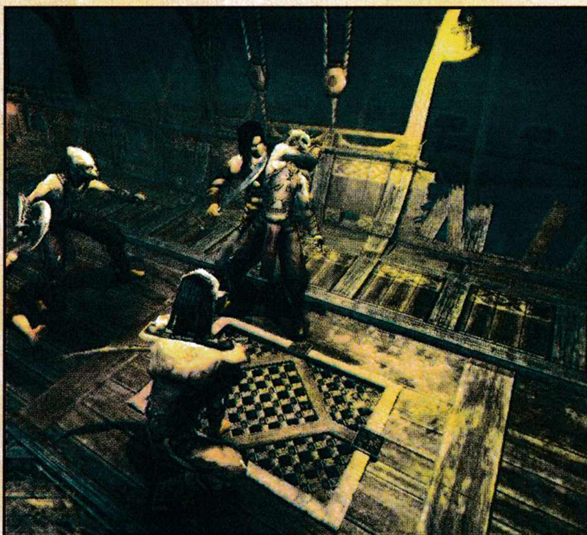
Самият принц също е еволюирал. Действието в новата серия се развива години след щастливата развръзка с пясъците на времето и Фара.

Героят вече не само изглежда, но и се държи като зрял човек

Няма да има и помен от хлапашкото "обичам я, но не искам да си го призная", обещават от UbiSoft.

Взети са под внимание почти всички от критиките в пресата, а особен акцент в разработката на Prince of Persia 2 е удовлетворяването на желанието на почитателите да получат по-сериозен сюжет. По всяка вероятност Фара няма да се завърне, а и не се планират други жени, по които да въздиша героят.







Затова пък ще има кръв и дори още по-чудовищни методи да пердашите противниците си. Ще можете да въртите два меча едновременно, а на скрити места из нивата ще можете да откривате по-нестандартни оръжия, които ще се окажат полезни при тежките битки. Освен че ще сте в състояние да налагате повече от един враг наведнъж, с лекота и при опростено управление ще можете да правите още по-сложни и красиви акробатически номера. Например враговете ви ще могат да бъдат ползвани за живи щитове, да им отнемате оръжията, а с манипулации на времето да ги правите бавни и лесни мишени. Колкото до кръвта, за която споменах, забравете за изчезващите сред магически светлинки трупове – гадовете вече ще могат да бъдат удушени,

обезглавявани, посичани през кръста

и разчленявани по ваша воля и милост.

Не само принцът, но и слугите на мрака са претърпели нов художествен подход. Не са малоумни на вид като в предната серия, а изглеждат пропити от злоба, а също и ще варират повече като размери.

До момента най-впечатляващият напредък е комбинирането на jump'n'run-елементите с битките. Спомняте си, че в последната игра тези две съставни части на геймплея не се засичаха в едно и също ниво. Това ще бъде променено с Prince of Persia 2 и според авторите резултатът ще е по-плавно и достоверно приключение.





F.E.A.R.

"Досиетата X" като кървав и смразяващ екшън

■ Monolith / Vivendi ■ www.lith.com ■ FPS ■ TRD: 2005

Тъкмо когато започна голямото тюхкане, че след финансовия провал на "Clive Barker's Undying" не излизат достатъчно шутъри с елементи на ужас, а Doom 3 ще е самотно изключение, Monolith взеха, че обявиха на E3 именно такова заглавие – F.E.A.R., в което ще има много fear (англ. – страх).

Иван Георгиев
ivan-g@techno-link.com

Съкращението означава First Encounter Assault and Reconnaissance, което по нашему ще рече Отряд за разузнаване и борба с паранормални проявления (да живеят смисловите преводи, долу буквалните!).

Играта започва в небостъргач, от който се извършва управлението на космически полети. Сградата е превзета от група въоръжени типове, които държат учените като заложници. Всички очакват скоро да бъдат предявени искания, но такива не идват. Изнервени, властите изпращат специалните части да се справят с проблема. Още при пристигането им обаче става нещо странно – връзката с изпратения екип се губи сред мистериозни шумове. Тогава към превзетия небостъргач са изпратени войници от F.E.A.R., които кацат с хеликоптер на покрива.

Вторият екип открива, че от първия са останали само кървища и крайници, но няма следи от използване на куршуми или други оръжия, които биха могли да доведат до подобна касапница. Вие сте един от елитния отряд и започвате да изследвате района и за целта слизате с асансьора на долните етажи. И тогава идва страшното. Светлините започват да премигват, а между отблясъците се появяват смразяващи видения, вдъхновени от класическите филми на ужасите.

Тъкмо когато от F.E.A.R. решават, че най-лошото е минало от изневиделица се пръква невинно момиченце а ла "Предизвестена смърт", което бастисва колегите ви по всякакви гадни начини, че и без да си помръдва пръста при това. Точно разбирате, че определено си имате работа с паранормалното... и демонстрацията на E3 свършва.

Една от изненадите на F.E.A.R. е, че играта няма да използва енджин LithTech, какъвто стои в основата на по-ранните продукти на Monolith. Графичната система ще е нова (все още безименна) и ще поддържа всичките ефекти на DirectX 9. Авторите не планират да се ограничават с щуротии за реализъм, още повече че сюжетът не ги ограничава. Но дори и обикновените гранати, да речем, ще имат измислени ефекти като визуално маркиране на обхвата им на действие. Това ще рече, че след експлозията ясно ще виждате ударната вълна, която ще се разстила из помещението и ще събаря картините от стените или ще повози някой стол до отсрещния ъгъл.

Макар в началото на играта да разполагате със стандартни пушкала като картечници и пистолети, след задълбаването в дебрите на мистерията ще ви екипират и с всякакви прототипи. Един от тях ще е леко ядрено оръжие, което буквално изпепелява враговете. Засега е известно, че сред противниците ви ще има всякакви странни създания, включително киберинджи, които ще могат да стават полупрозрачни като Хищника от едноименния филм.

Ще можете и да водите ръкопашни битки като те няма да са ограничени до един-два удара, както в други заглавия. Подсечки, последователни бързи бушници и т.нар. еленски скокове ще са само част от маневрите ви.

Предвижда се цяло ниво със стрелба от автомобили, което ще бъде игрови вариант на магистралната гонка от втората серия на Матрицата. Представете си сцена, в която колата ви е заобиколена от врагове на мотори. Убивате един от опонентите си на предна позиция, който пада, а през него минават тези отзад, губят управление и започват едни главоломни преобръщания и разхвърчавания, благодарение на вградения енджин Havok 2.

F.E.A.R. се очаква догодина, а дотогава авторите са си поставили за цел да направят първия си по-сериозен екшън, който да засенчи предните им чисто развлекателни хитове като "No One Lives Forever" и "TRON 2.0".







Нападение над едно от местните летища. Ако успее, защитниците ще бъдат орязани и територията ще попадне във вражи ръце.

EMPIRE EARTH II

■ Vivendi / Mad Doc Software ■ www.empireearth.com
■ Стратегия ■ TRD: Q3 2004

Територия, надмощие и слава – основата на всеки военен конфликт от зараждането на човешката цивилизация до ден днешен. Empire Earth 2 обещава да предложи повече територия за завладяване и повече причини да се стремите към надмощие – както винаги, славата ще изградите сами!

Апостол Апостолов
rayneraре@mailbg.com

След два милиона продадени копия из цял свят появата на продължение на Empire Earth бе неминуемо. И докато Stainless Steel са заети с нов проект, Vivendi изненадващо повериха новото заглавие на компанията Mad Doc, известна предимно с работата си по експанжъна The Art of Conquest. Това е един от първите й големи проекти и по думите на Йън Дейвис, говорител на компанията, са впрегнали целия си творчески потенциал в името на един нов потенциален хит. Показаното на E3 твърдо поддържа тази теза – в играта има толкова много новости, че тази страничка е недостатъчна дори за беглото им споменаване!

СЛАВА...

Това е, от което великият военачалник във всеки един от нас, се нуждае. Empire Earth 2 ще задоволи тази нужда с над тридесет исторически сценария и три отделни кампании – покриващи корейската, германската и задължителната за всяка стратегия американска история. Броят на расите е разширен до 14, а този на ерите, през които може да премине тяхното развитие, е допълнен с още няколко – играта започва от 10 000 години преди Христа и завършва през 23 век. Ако трябва да сумираме всичко това, ще получим 370 уникални единици и 320 сгради с най-различно предназначение. Цялото това разнообразие преминава през щателно балансиране и авторите обещават различен стил на игра за всяка една от расите. Бонусите, с които ще настройвате качествата на вашата цивилизация, също са налице и дори повече, отколкото преди.

ТЕРИТОРИЯ...

Empire Earth 2 въвежда нова идея в стратегическите игри, а именно територията. Картите ще бъдат разделени на няколко предефинирани територии, владеенето на всяка от които отключва достъпа до добиването от тях ресурси, както и правото да "таксувате" жителите й. Това въвежда множество нови стратегии - често ще е добре да изчакате противникът да развие дадена територия, която след това да завладеете и използвате пълноценно. Дипломатическата система в играта ще позволява да се използват териториите като разменна монета в името на сключване на съюз или мирен договор.

НАДМОЩИЕ,...

Друга свежа идея в Empire Earth 2 е т.н. "коронoване" на водещата раса в даден аспект от развитието й.



Мъгла и проливен дъжд са само две от атмосферните условия в играта. Те ще скриват противниците ви и ще забавят движението на единиците.

В играта има три корони – икономическа, военна и териториална, – които на определен период от време се раздават на водещата в съответната насока раса. Притежаването на "корона" ще позволява да се получи специален бонус към приходите, силата на бойците или усвояването на териториите, които завладявате. Притежаването на корона не би трябвало да успокоява играчите или да улесни играта им, защото всяко забавяне или неправилно решение може да прехвърли златната корона към някой от противниците. Така геймплеят на Empire Earth 2 се очертава да е далеч по-динамичен от която и да е друга стратегия в момента.

...И ВСИЧКО ДРУГО!

Графичната система е изцяло пренаписана и използва почти всички прелести, които DirectX 9 може да предложи. Цялата тази красота не е отнела вниманието на авторите от интерфейсът – новият мениджър на работна сила позволява да управлявате работниците си в зависимост от глобалните нужди, а не собственоръчно да задавате работното им място. Същото се отнася и за бойната система – поради увеличения обем на картите вече е непрактично да управлявате ръчно всяка група единици. За целта в играта е въведен тактически екран, където ще можете да рисувате със стрелки бойните си планове, а в последствие да задавате на всеки екип каква роля да заеме и коя стрелка да следва. По всичко личи, че Mad Doc са наистина решени да успеят – в играта има повече свежи новости, отколкото сме свикнали да виждаме в продължение на стратегическа игра. Остава само да изчакаме до края – надявам се, че няма да ни разочароват.

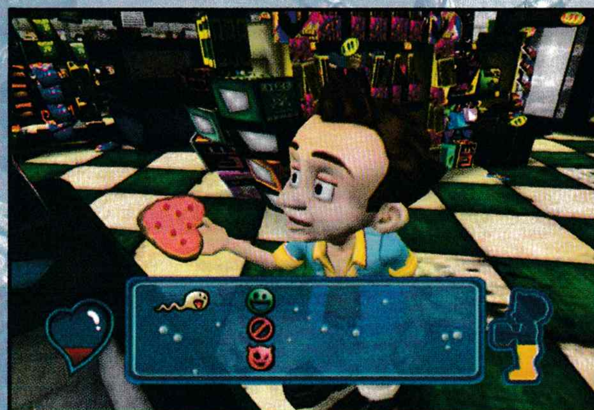


Хеликоптерна ескадрила в атака по време на една от множеството сцени, разкриващи началото на всяка мисия.

LEISURE SUIT LARRY™ MAGNA CUM LAUDE

Да завършиш колежа с почести

■ Sierra/Vivendi ■ www.leisuresuitlarry.com ■ хумористично-еротична ■ Q4 2004



За някои колежът представлява възможност да задълбочат образованието си и да се подготвят за трудностите на живота. За Лари Лавидж – младият племенник на нашият стар познайник Лари Лафър, колежът по-скоро е място, пълно с красиви жени, които само чакат той да се приближи до тях, да намигне и да каже нещо остроумно от рода на "Бейби, болеше ли, когато падна от рая?". Важно е качеството, но е важно и количеството. А колежанският неудачник и пишман-сваляч Лари е решен да завърши с почести, поне що се отнася до жените...

Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

Magna Cum Laude (превежда се от латински двусмислено като "да свършиш с почести") е може би осмата серия от култовата поредица Larry. "Може би", защото феновете със сигурност знаят, че например четвъртата част, неофициално известна като The Lost Floppies, никога не е видяла бял свят. За съжаление създателят на серията – неповторимият хуморист Ал Лоу, не участва директно в новия проект. Силно се надявам това да не загроби Magna Cum Laude, защото авторите все пак обещават да се придържат максимално близо до духа, излъчването и хумора, но не и геймплея, на старите серии. Главният герой ще е нов, но тъй като крушата не пада по-далеч от дървото, от Лари Лавидж можем да очакваме съвсем същото, каквото от прочутия му чичо – преследване на женски прелести с всички

Дайте ми кутия шоколадови бонбони, освежител за уста и десет кондома, моля!

средства и на всяка цена.

Сигурен съм, че мнозина ще бъдат разочаровани от факта, че

новата игра няма да е куест,

поне не в смисъла, в който повечето от нас познават този жанр. Наистина, Лари ще може свободно да се разхожда из кампуса, както и да осъществява интеракция (обикновено обаче не по начина, по който му се иска) с всички персонажи там, включително петнайсетте красавици, около които се върти сюжета. Завоеванията му обаче няма да се осъществяват чрез хитроумно комбиниране и използване на предмети, а чрез преодоляване на разнообразни предизвикателства, представени като мини-игри. Ще дам само един пример – когато говорите с някоя перспективна девойка, в долната част на екрана се появява анимация на симпатично сперматозоидче, което пътува от ляво на дясно. Ако го направлявате по правилния път, Лари ще казва точните реплики и постепенно ще разтопи леда (или силикона?), в който





Различните мини-игри ще бъдат основният начин да спечелите телата, пардон – сърцата, на нежния пол.

е сковано сърцето на дамата, и ще пристъпи към следващите етапи на свалката. Ако обаче сбъркате, той ще започне да си оплита езика и да прави гафове, съвсем в стила на чичо си, и скоро ще бъде полят с кофа студена вода. Заради тази и множеството други подобни мини-игри, които заемат централно място в геймплея, новото Larry може да бъде определено по-скоро като "хумористична аркада", отколкото като "куест". Поне за мен това е малко разочароващо, но авторите уверяват, че целта на играта е най-вече да бъде забавна и да ви кара не просто да се усмихвате, а направо да се търкаляте по пода от смях... Ще бъдат вкарани не една и две задевки с предишните игри от серията, а нищо чудно в някакъв момент да се срещнем и с дъртия Лари, чичото на настоящия герой. Всичко това прави играта просто задължителна за старите фенове на серията, дори и да съществува възможността да ги разочарова тотално.

Малко ме притеснява още фактът, че американската твърде строга система за рейтинги може да принуди авторите да "изрежат" пикантните моменти от играта, за да се преборят за по-нисък рейтинг (за потребители над 17 години, вместо за такива над 21). Феновете си знаят, че larry-игрите са чисто хумористични, а не порнографски, но кой знае какво може да се окаже трън в окото на западните цензори. Дано финалната версия на играта не бъде прекалено грубо осакатена и дано се окаже достоен наследник на култовите си предшественици!

УБИЙСТВЕНИ РЕПЛИКИ НА ЛАРИ

Имате проблеми с жените? Следващият път, опитайте с един от тези Лафър-лафове. Дори да не си уредите среща, поне шамарът ви е гарантиран:

- Вярваш ли в любовта от пръв поглед или да мина пред теб повторно?
- Знаеш ли, ако не съм в леглото до 11, ще трябва да се прибера в къщи...
- Какво прави момиче като теб в хубаво място като това?
- Хей, бейби! Хайде на бас на 10 долара, че мога да ти съблека всичките дрехи за 30 секунди!
- Би ли желала да видиш краката си в страничните огледала на моята кола?
- Знаеш ли, че тялото ти съдържа 95% вода? За твой късмет, аз съм жаден...
- Най-добрите приятели на едно момиче са неговите крака. Но помни - има моменти, когато дори най-добрите приятели трябва да се разделят...
- Татко ти е крадец. Откраднал е звездите и ги е сложил в очите ти...

(взети от сайта на създателя на Лари, Ал Лоу - www.allowe.com)

Counter-Strike 2

Продължението на хитовия мод идва с Half-Life 2

■ Valve Software ■ www.half-life2.com ■ екшън ■ TRD: 2004

Излишно е да представям най-известния мод за Half-Life, превърнал се в едно от най-игранинте мултиплейър заглавия въобще. Естествено, успехът му не остана незабелязан и разработката на Counter-Strike бе поета от самите Valve Software, които го превърнаха в полу-комерсиален продукт. На тазгодишното E3 бе обявено, че заедно с Half-Life 2 ще се появи и продължението на CS, засега с работно заглавие Counter-Strike Source.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Името произлиза от наименованието на новия графичен енджин, който ще дебютира в новата игра – Source. Ако се съди по всичко, видяно до момента, това ще е един от най-добрите енджини, правени до момента, ако не и най-добрият, като единствената му реална конкуренция би могъл да бъде Doom 3. Друг е въпросът, че Source далеч не е само графика и в съчетание с физичния енджин Havok, великолепната скелетна и лицева анимация, бруталните светлинни ефекти и въобще цялостното усещане за "живот", вероятно ще се превърне в еталон за всички подобни заглавия поне за година напред.

Сами можете да си представите по какъв начин ще допринесат изброените по-горе качества на Source за подобряване на атмосферата в Counter-Strike. Според информацията, появила се до момента, това ще е основната и най-голяма промяна спрямо оригинала; практически всички класически елементи ще бъдат запазени. Интересното е друго – съществува голяма вероятност всъщност CS Source да е единственият мултиплейър режим в HL2. Т.е. самият Half-Life няма да има друг мултиплейър освен Counter-Strike, който обаче най-вероятно ще се продава отделно. За минимална цена, но все пак ще бъде платен, като същата съдба ще последват Day Of Defeat, Team Fortress Classic и дори оригиналната сингълплейър кампания на първия Half-Life. Не е съвсем сигурно, че това ще бъде така във финалната версия, но ако Valve наистина постъпят така, това ще е доста смел и оригинален ход. От друга страна, разработчиците на играта няма да губят време с работа в по мултиплейър режими, а могат да се концентрират върху сингълплейъра, който и без това се очертава да бъде един от най-добрите, виждани в игра до момента.

А иначе това, което се е видяло засега от CS2, е следното:

промени в концептуално отношение няма

Отборите са същите – терористи и контратерористи. Трите известни оръжия също са стари – Desert Eagle, AK-47 и вездесъщото AWP. Както и бомбата, която терористите залагат. В показания на E3 изложението трейлър се вижда игра на нивия de_aztec. Големи разлика в дизайна на нивото няма, но, разбира се, всичко изглежда няколко пъти по-добре заради Source енджина. Добавени са няколко пирамиди с типичната за ацтеките архитектура, а и всичко останало е поразкрасено. Впечатляват водните ефекти, особено пръските, които се появяват, когато някой стреля или стъпи във водата. Движенията на играчите са изключително реалистични и като цяло всичко изглежда по-динамично и живо. Това, което ми направи впечатление, е, че като че ли движенията при оръжията в изглед от първо лице (презареждане, стрелба и т.н.) са същите като в старата версия. Това няма пряко отношение към геймплея, а и не е сигурно, че ще остане така във финалната версия.

Като цяло бъдещето на Counter-Strike изглежда достатъчно светло. Въпреки че сегашната версия продължава да се играе по цял свят, тя е морално остаряла. И то от години. Е, на всеки е ясно, че не графиката, а геймплеят привлича хората, но все пак вече беше време за нещо ново, за сериозно освежаване на външния вид. И по всичко личи, че то ще е факт, и то скоро. Остава отворен въпросът дали Valve ще успеят да запазят непокътната тръпката от Counter-Strike, но ако някой въобще е способен да го направи, това са точно те. А пък и дори да се появят някакви проблеми или пък нещо не се хареса на масовата публика – да не забравяме възможността за бъдещи пачове или модове.

Worms Forts Under Siege

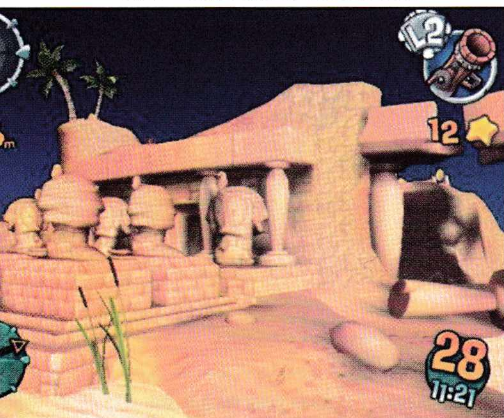
Моята крепост е моят дом

■ Team 17 ■ www.wormsforts.com ■ стратегия ■ Q4: 2004

Тази балиста е само една от многото внушителни бойни машини



Египет – такъв, какъвто никога не е бил...



Ако си малък червей, вземи си ГОЛЯМ лазер!



"Червеи, и след червеите – разстрел!" е казал поетът. Добре де, може цитатът да е погрешен, но пък е едно "толкоз просто и логично" начало на статия, хвърляща пръв поглед върху най-новата игра от култовата в миналото серия Worms на британците от Team 17. И в бурята ще бъдем пак с тях, защото се обичахме...

Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

Казах "култовата в миналото серия", защото ако хвърлим един поглед назад, веднага забелязваме, че славата на Worms достигна своя апогей в периода 1997-2000 година, а последните две игри не успяха да повторят този масов успех. Може би времената на hot-seat мултиплея, който превърна оригиналния Worms в хит, са безвъзвратно отминали, а може би просто новите игри не бяха достатъчно добри – Worms Blast в същността си бе проста, макар и добре направена, аркада; а Worms 3D по някаква неясна причина не бе така сполучлива, както двумерните ѝ предшественици. Във всеки случай, фенове явно все още има, защото Team 17 ни подготвят поредната нова игра от серията, която ще кацне на мониторите ни още преди края на тази година...

МИНАЛО НЕЗАБРАВИМО

- Worms (1994)
- Worms Reinforcements (1995)
- Worms United (1996)
- Worms Directors Cut (1997)
- Worms 2 (1997)
- Worms Armageddon (1999)
- Worms Pinball (1999)
- Worms World Party (2000)
- Worms Blast (2002)
- Worms 3D (2003)



Червиви крепости: Под обсада!

Именно крепостите са това, на което ще трябва да обърнете най-голямо внимание в новата игра. Фокусът на геймплея се пренася от тактическо на стратегическо ниво, което би трябвало да освежи и цялостното усещане. Основна задача ще бъде да конструирате свързана верига от сгради върху терена, започвайки от началното си укрепление. Когато се стигне до битката, червеите ви няма да имат право да напускат вашата територия (тоест – вашето укрепление), а освен това самите сгради ще определят възможните оръжия, с които можете да атакувате опонента. Отделните сгради, естествено, могат да бъдат разрушавани, а за да се възползвате от потенциала на някоя от тях, тя трябва да остане свързана с началната ви база. Това означава, че конструкцията на крепостта до голяма степен ще определи шансовете ви за победа. Така например серия от постройки в единична линия няма да е добра идея, защото ако загубите дори само една от тях, всички понатагък по линията ще спрат да функционират...

Както сами виждате, геймплеят ще е съвсем различен, но запазената марка на серията, неповторимият хумор, естествено отново ще присъства. Освен класическите обсадни и крепостни оръжия от всички времена като топове, катапулти и балисти, ще можем да се порадваме и на екзотики като "Маймунска трупа" (изстрелва запалени маймуни), "Sci-Fi лазер" и "Изстрелвач на епископи". Спомнете си само разрушителната мощ на култовата Свещена Ръчна Граната и си представете какъв кратер би направил цял един експлодиращ епископ... Не е далеч от ума, поне за феновете на серията, че ще има и множество гърмящи овце, разрушителни тропически плодове, бабички, а няма да бъде забравено и най-категоричното оръжие – неповторимото Бетонно Магаре.

Терените в играта ще са общо четири, всеки с различен мотив – съответно ориенталски, египетски, гръцки и средновековен. Съвсем в традициите на серията, ще бъде предвиден и солов режим, прогресът в който ще отключва нови възможности и скрити изненади. И все пак истинският чар, както винаги, ще е в мултиплея, който ще позволява на максимум осем играчи да премерят сили и интелект един срещу друг. Ще се поддържа както мрежова игра, така и hot-seat режим на един компютър. Освен за PC, играта ще бъде издадена и за конзоли тип Xbox и PS2.

Unreal Engine 3

Поглед в бъдещето...

■ Epic ■ www.epicgames.com ■ TRD: 2006

Понякога думите не да достатъчни да се опишат красотата и реализма, които компютърните игри успяват да постигнат. Затова и решихме да я превърнем в галерия на едно от най-зашеметяващите представяния на Е3 – демонстрацията на Unreal Engine 3.0!

Апостол Апостолов
raynerape@mailbg.com

Според Epic Games и nVidia след две години дори тостерите ще имат поддръжка на DX9, а видеокартите няма да имат по-малко от 256 мегабайта памет.

Това ще позволи на новия енджин да предложи 64-битово динамично рендиране, с последваща обработка на изображението за пресъздаване на специални ефекти като мараня, фокусиране и т.н. Ще се поддържат няколко метода за осветяване и реалистични сенки. Материалите, от които са изградени обектите, ще имат много по-голяма роля и ще им придават физически качества като плътност, отражение, чупливост... Поддръжката на отворени пространства ще бъде сериозно подобрена, с динамично модифицируем терен, на който ще могат да се налагат пластове от обекти, улесняващи пресъздаването на флора.

За персонажите са предвидени нова скелетна система с motion capture и многопластов изкуствен интелект. И накрая, мултиплейър-възможностите на енджина ще отговарят на това, което сме виждали в Unreal Tournament 2004, но с редица промени. Ролята на nVidia в цялото това представление е да затвърди ролята си сред триизмерната графика – Unreal Engine 3.0, както и всички игри, които ще го използват, ще са оптимизирани за GeForce видеокартите. От фирмата отбелязват, че UE3.0 е специално разработен за видеокарти от следващо поколение – така че дори да се сдобиете с новите 6800 модели, след време ще се наложи нов ъпгрейд.


Страховитите противници ще изглеждат далеч по-реалистично с новите обемни текстури.


За тази сцена вашата видеокарта ще изобрази 100 милиона полигона, а процесорът ще обработи над 500 милиона!


Този безименен звяр демонстрира ефекта от динамичното осветяване на оръжието, което носи на гърба си.


Феерия от светлина, сенки и сложна готическа архитектура. Бронзовите форми по прозореца на отсрещната страда отразяват меко светлината.


Откритите пространства ще предлагат пасторални сцени с плавно преливане на текстурите и богата флора.

SID MEIER'S PIRATES!

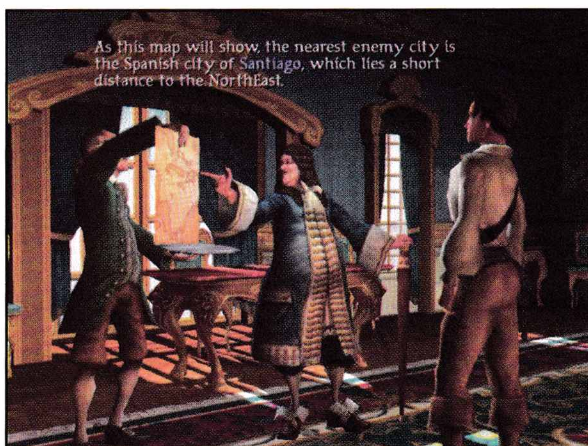
Нов живот за легендарната игра



■ Firaxis ■ www.firaxis.com ■ Action/Adventure ■ TRD: Q1 2005

Излязлата през далечната 1987 г. игра Pirates! на Sid Meier вероятно не е била първата "пиратска" игра, но със сигурност е заглавие, за което са чували много поколения геймъри. И с още по-голяма сигурност е една от игрите, която напълно заслужава да получи нов живот.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com



Финалната версия на този втори римейк (ако Pirates! Gold можем да го броим за първи), вероятно ще бъде готова някъде към края на годината, но вече е показан на бял свят ранният ѝ първообраз и предварителните оценки са много ласкави.

Особеното е, че поне засега като геймплей тя ще бъде наистина почти стопроцентов римейк на оригинала, като според Сид Майер ще отпаднат само 2-3 второстепенни детайла, които не са били особено харесани от играчите. Дали това ще е достатъчно, за да стане хит в днешните времена на преситени геймъри, е трудно да се предскаже, но че ще бъде финансов успех, е сигурно. Не само заради името на създателя си, но и заради това, че зад нея стои Atari – компанията, която през последните години демонстрира завидни финансови възможности. Достатъчен е само един поглед към официалния сайт на новите "Пирати" и ще видим, че играта вече се продава в някои от най-големите щатски търговски вериги.

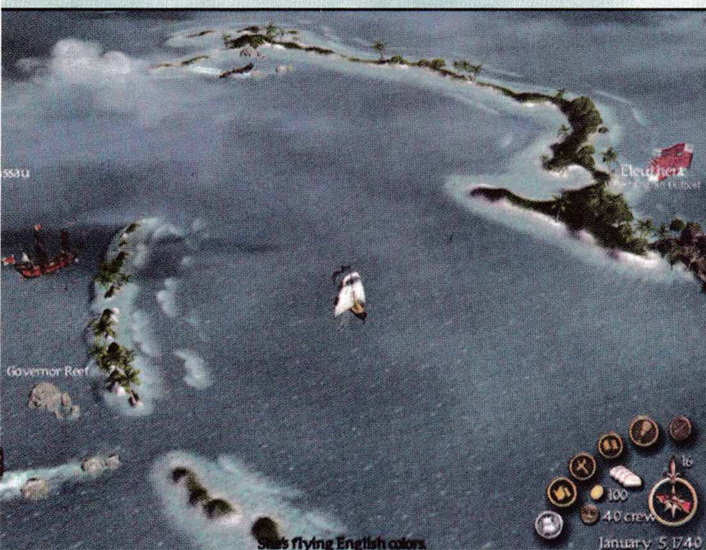
Тези, които си спомнят оригинала, вероятно няма да бъдат изненадани от факта, че играта няма да има някакъв конкретен сюжет, а ще бъде изцяло open-ended тип. Ще имате пълна свобода на действие, а целта ви ще бъде да натрупате богатство и да се издигнете в обществото, като най-високият достижим ранг ще бъде "губернатор". Все пак ще разполагате и с някакви допълнителни цели – като търсене на съкровища и на отдавна изчезнали членове от семейството ви.

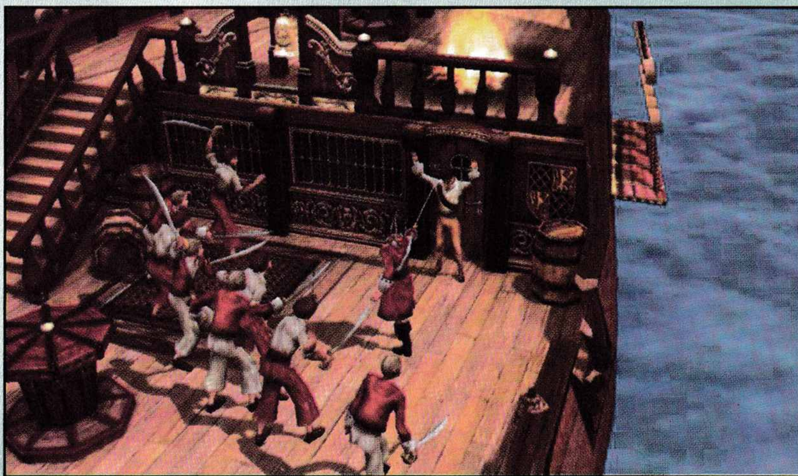
Изборът ви на националност ще зависи и от стартовата дата – от 1620 до 1680 г. през двадесет години; в началото единствената възможност ще бъде само Испания, но по-късно ще се появят и Англия, Франция и Холандия.

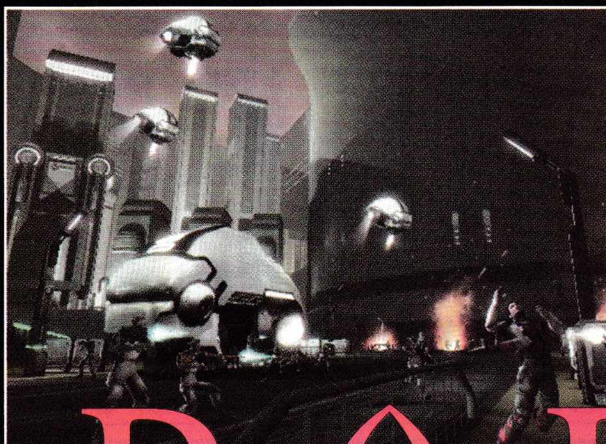
Освен с морски битки ще се занимавате и с търговия, както и с "covert operations" по поръчение на губернаторите. Ще можете да флиртувате и с губернаторските щерки, а вероятно една женитба с някоя от тях ще издигне на огромна висота и социалния ви рейтинг.

Според производителите морските битки ще бъдат много реалистични, с използването на различни боеприпаси и с отчитането на многобройни фактори. Но не бива да забравяме, че по това време се очаква да излезе и истинската Sea Dogs 2, така че съперничеството ще бъде голямо. Освен това не съм никак убеден, че липсата на сюжет ще бъде голям плюс за Pirates!. Но пък производителите твърдят, че играта е напълно "moddable", т.е. създаването на MOD-ове не само ще бъде възможно, но дори ще бъде много улеснено и се очаква само за първите 1-2 месеца след излизането ѝ да се появят огромно количество най-разнообразни модификации.

Какво точно ще се получи накрая ще разберем само след 5-6 месеца, но всеки от феновете на жанра с нетърпение ще очаква да се докосне до това ново превъплъщение на едно от най-култовите заглавия на всички времена.








PARIAH

Авторите на Unreal готвят нов претендент за трона при екшъните

■ Digital Extremes ■ www.pariahgame.com ■ FPS ■ TRD: Q1 2005



Едно от малкото действително впечатляващи събития на тазгодишното E3 безспорно беше представянето на новия first person shooter Pariah. Играта се разработва от Digital Extremes и дори само това е гаранция за качество. Все пак фирмата на Джеймс Шмалц има сериозно участие в правенето на първия Unreal и на Unreal Tournament.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Както може и да се очаква, Pariah ще използва най-новата версия на графичната технология на Unreal. Това обаче далеч не е всичко, защото Шмалц и неговите хора сериозно са преработили продукта на Epic и тяхната игра със сигурност ще сложи в малкото си джобче визията не само на Unreal Tournament 2004, но и на всички други игри, базирани на тази графична технология. Digital Extremes са сигурни, че при създаването на абсолютно реалистичен свят няма да имат достоен конкурент и ще успеят да се справят дори с очаквани заглавия като Doom 3 и Half-Life 2. Поне ако се съди по първите картинки от Pariah това въобще не са само голи изхвърляния, още повече че до излизането на играта в началото на следващата година със сигурност ще бъдат направени още подобрения в тази област.

Другата силна страна на новия екшън трябва да е неговият сюжет. Разработчиците въобще не са щадили усилия в тази насока и за целта дори е бил нает

професионален холивудски сценарист,

който да се занимае с развитието на историята и диалозите, така че геймърите да получат нещо запомнящо се. Действието се развива в далечното бъдеще, а вие поемате ролята на разочарования от живота лекар Джак Мейсън, който не вижда особен смисъл в своето битие. Нещата се променят внезапно, когато нашият човек за малко действително не загива по време на катастрофа. Инцидентът пък го свързва с атрактивна млада дама на име Карина. Тя го въвлича малко против неговата воля в смъртоносна игра, която се върти около супермощно ядрено оръжие, което заплашва цялата човешка цивилизация и което ще бъде изстреляно само след 16 часа. Както се вижда, добрият доктор няма особен избор и се заема със сложната задача да неутрализира заплахата. А това въобще не е лесно. Все пак Digital Extremes са проявили милост към геймърите и Джак Мейсън има на разположение доста солиден арсенал, за да реши проблемите си. Повечето пушкала са футуристични и ще имате възможност да пробвате най-различни лазерни пушки и други глезотии. Най-интересното в случая е, че

всяко едно оръжие може да се ъпгрейдва в процеса на играта

и то в цели четири степени. Точно като базовия пистолет в първия Unreal. Така например обикновената ракетохвъргачка в по-късните нива се сдобива с функция за търсене на източници на топлина, лазерите стават все по-мощни и прецизни и т.н. Все пак идилията не е пълна, защото няма да можете да напомпате в максимална степен целия си арсенал. Авторите на играта твърдят, че реално геймърите ще успеят да се сдобият в хода на соловата кампания с най-мощните версии на максимум 2-3 оръжия. За радост изборът кои точно да бъдат тези пушкала е оставен на вас. Другият сериозен избор, който трябва да направите, е дали ще играете в стил Quake или по-скоро ще се правите на Сам Фишър и ще го давате по-потайно. Ако се вярва на изявленията на Джеймс Шмалц, двата подхода ще ви осигурят съвсем различни преживявания и равни шансове за краен успех.

Естествено като всеки уважаващ себе си FPS и Pariah ще предлага опция за игра в мрежа. Повечето режими ще са заимствани от "братовчеда" Unreal Tournament 2004, но в новата творба на Digital Extremes ще имате на разположение значително по-големи нива, като повечето от тях ще бъдат и на открито. Още по-интересно е, че в играта масово ще присъстват най-различни футуристични превозни средства, които трябва да намерят своето основно приложение именно при мрежовите битки. Всичко това обещава вълнуваща игра, а дали тя ще отговори на високите очаквания ще видим след няколко месеца, когато Pariah трябва да се появи на пазара.

SOLDNER
secret wars

Стани войник на бъдещето - пребори се с бъговете...

Екшън-игрите изминаха огромен път във своята еволюция. За съвсем кратък период от време от безмозъчни патаклами се достигна до разнообразни жанрове, в които за щастие се включиха множество елементи, свързани колкото с директните бойни действия, толкова и с избора и разработката на различни тактики и стратегическо планиране. Концепцията на новото заглавие на JoWood предполагаше то да се превърне в еталон за останалите в жанра...

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

■ JoWood ■ soldner.jowood.com ■ P4 1.4 GHz, 256 MB RAM, 32 MB Video ■ Action ■ 1 CD

Soldner е от игрите, които предизвикаха твърде сериозен интерес още преди официалната си поява. Анонсите в Интернет и демонстрациите по различни геймърски форуми показаха, че като идеи това заглавие би могло да се превърне в един от големите хитове на екшън сцената за 2004 година. За това би трябвало да допринесе опита на Wings Simulations (Panzer Elite), които са разработчик на играта. Мащабният мултиплейър, колосалното количество въоръжения и атрактивните игрови варианти, придружени с добре изглеждаща визия, нямаше как да не заинтригуват феновете на екшъна. Първоначално Soldner се очакваше да излезе на пазара преди няколко месеца. Поради различни технически неуредици това събитие се отложи във времето. За съжаление, извънредно високите очаквания и надежди за тази игра се осъществиха в твърде малка степен. И вместо хит, Soldner е на път да се окаже едно от сериозните разочарования за годината.

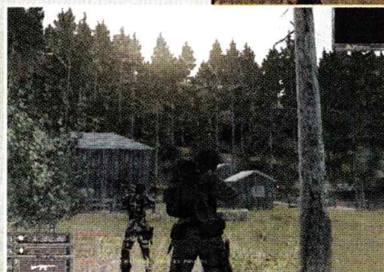
Историята ни отвежда в близкото бъдеще. Действието се развива през 2010 г. След десетилетия скъпоструващи и натоварващи непосилно икономиката военни операции в цял свят, великите сили като Русия и Щатите са изтощени от ролята си на световни полицаи. Те избират нов начин за водене на войни. Макар и малко неочаквано, в решението няма нищо необичайно и то се оказва невероятно ефективно. Военните успехи вече не се търсят със струпване на огромни войски, а се постигат от сравнително малки и независими, но невероятно добре подготвени и екипирани бойни единици. Те са наречени "Soldner" (наемници) и имат на разположение възможно най-модерните военни технологии, обучени са перфектно и са в състояние да се справят с всевъзможни високорискови задачи. Както може да се предполага, поемате командването на елитен специален отряд, който трябва да успее да изпълни различни инфарктни мисии.

Сюжетът не е нещо извънредно ново или нечувано до този момент. Войните на бъдещето и главните действащи лица в тях са една от любимите теми. Ако трябва да определим жанрово Soldner, трябва да имаме предвид, че в някои отношения тя има симулативен характер, но в крайна сметка си остава по-скоро екшън със солидни тактически елементи. Що се отнася до реализма, създателите на играта я поставят между Battlefield и Flashpoint. Въпреки това заглавието на JoWood има своите специфични особености, които я правят уникална в някои направления.

В управлението като че ли няма кой знае колко трудности. В общи линии усвояването му едва ли би трябвало да отнеме не повече от 10-15 минути. Тъй като е възможно да бъдат управлявани какви ли не бойни машини, е редно да се отбележи, че контролът върху тях не е на добро ниво. В това ще се убедите още в първите няколко минути, след като се качите на любезно предоставения ви джип. По отношение на игровите варианти тук освен обичайните за жанра, ще откриете също някои допълнителни възможности. При всяко положение особено впечатляващо е изключително богатия арсенал, който ще имате на разположение. Списъкът с въоръженията е доста обширен и обхваща както съвсем базовите стрелкови оръжия и достига до много по-тежки средства за разрушения. Приятно


След този изстрел едва ли е останало нещо от целта.


Подобни пищни експлозии са радост за окото.


За да няма изненади, е нужно максимално внимание.




В позиция на изчакване.



▲ Този Land Rover е първата бойна машина, с която ще разполагате.

впечатление правят огромните размери на картите

В това отношение в Soldner наистина има какво да се види, тъй като за разлика от някои други игри, тук възможностите за промяна в условията за всяка карта са много големи. За съжаление играта не може да се похвали с особена стабилност, а когато към това се добавят какви ли не допълнителни грешки, в определени моменти положението става непоносимо. Един от най-недомислените моменти е свързан със самостоятелните мисии. Редно е да се спомене наистина невероятното, дори абсурдно поведение на виртуалните противници. Техният AI е под всякаква критика. В Soldner могат да се наблюдават сцени, които граничат с трагикомичното. Често врагът тича като обезумял насам-натам и с движенията си напомня за екшън игрите от миналото. В определени случаи могат да се видят дори пищни самоубийствени действия, при които човек започва да се чуди как е възможно подобни неща да присъстват във финална версия на даден продукт. Самостоятелните мисии се свеждат най-общо до три цели – Destroy, Extract и Deliver, като при изпълнението им се получава определена награда (обикновено ново оръжие), която е известна предварително.

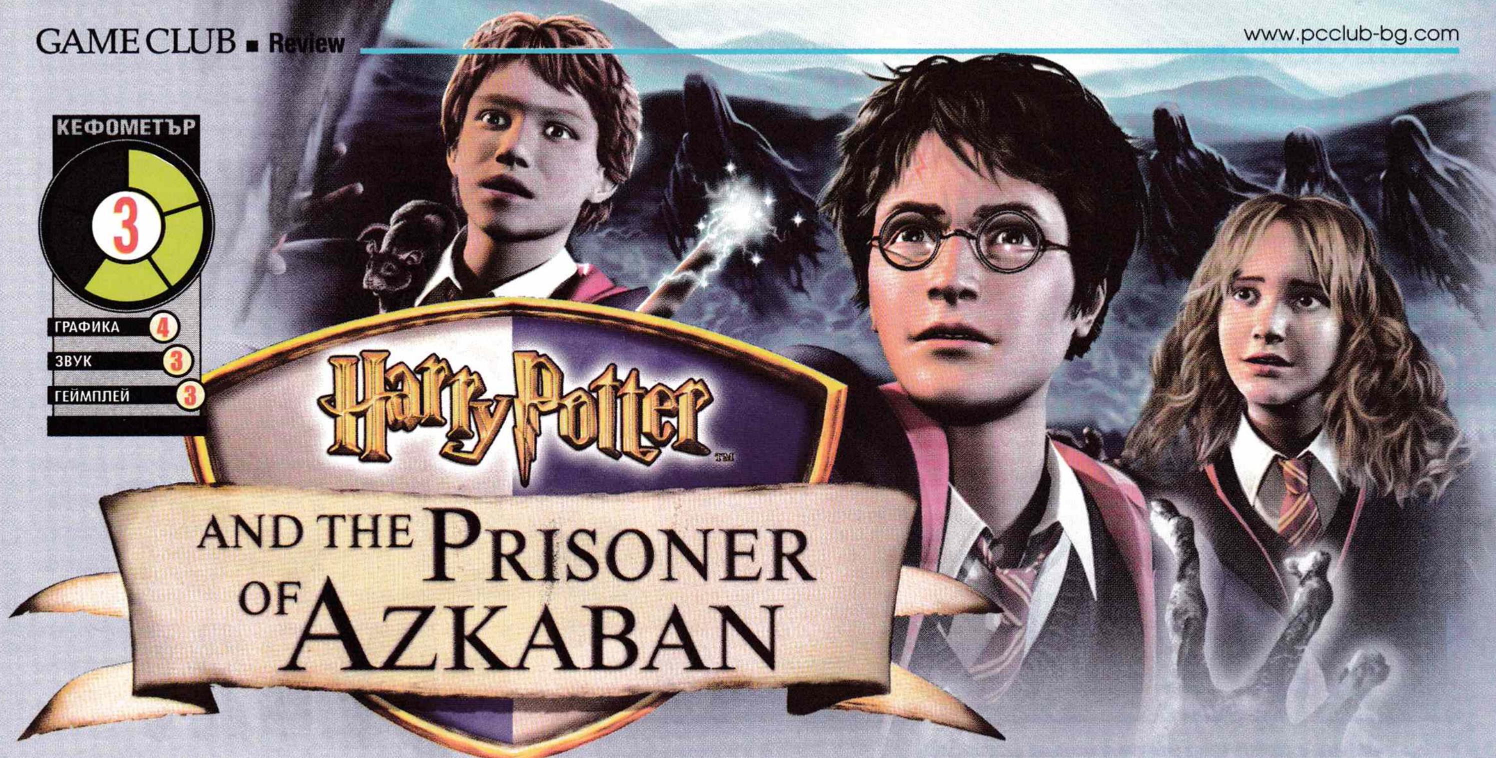
Графиката е един от допълнителните проблеми

Логично е при "по-тежките" мултиплейър-игри разработчиците да са резервирани по отношение на екстрите в графичното оформление. В продукта на JoWood обаче като че ли са прекалили с орязването на детайлите. Накъдето и да се огледате, ще се сблъскате с визия, която може да търпи критики по много показатели. За целта е достатъчно да погледнем как изглеждат сградите, оформлението на местността, различните бойни машини и дори самите бойци. Това, разбира се, зависи в голяма степен от гледната точка. Ако Soldner се сравнява с Far Cry, вероятно ще бъдат намерени достатъчно основания за някакво разочарование, но ако направим това с други, не толкова претенциозни игри, може да се види, че тя не стои чак толкова зле.

И ако графичното оформление с доста уговорки може да се определи като приемливо, то по отношение на звука нещата не стоят никак добре. Не знам по каква причина, създателите на Soldner са решили, че е достатъчно като музика да включат само една и то доста безлична мелодия. Едва ли има смисъл да се спирам подробно на безкрайно нескопосания начин, по който са озвучени всички събития в играта, тъй като те са далеч от възможностите и достиженията на различни актуални заглавия.

Soldner е един от типичните примери за игра с чудесен замисъл и идеи, които може и да претърпят провал поради посредственото изпълнение. Европейската премиера изпревари американската с около месец и ни остава да се надяваме, че във версията, предназначена за хората отвъд Океана, ще бъдат коригирани по-голямата част от грешките и недомислиците, които правят от играта удоволствие с доста съмнителни качества. При всяко положение са нужни доста поправки и колкото по-скоро се появят съответните "кръпки", толкова по-добре, защото иначе усилията по разработката отиват на вятъра и твърде много фенове на реалистичния екшън биха останали разочаровани. Поне в това отношение има ангажимент от страна на производителя, който обещава разнообразни add-ons, а и разработваните на базата на Soldner модификации е възможно да задържат вниманието и да поправят първоначалното впечатление от играта.





Нова порция приключения на вече порасналия магьосник

■ Electronic Arts/ KnowWonder Digital ■ http://harrypotter.ea.com/hppoa ■ P 600 MHz, 256 MB, 32 MB Video ■ action/adventure ■ 1 CD

Хари Потър е име, което е донесло колосални приходи на хората, които държат правата и се занимават с издаването на книги, създаването на филми и производството на играчки и всевъзможни фенски джунджурии. Ако си падате по магьосника, навлизащ със страшна сила в пубертета и не са ви достатъчни книгата и филма, то новите му виртуални приключения със сигурност ще ви харесат. Иначе вероятността това да се случи не е особено голяма.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Както всяко явление, радващо се на убийствен комерсиален успех, така и Хари Потър се превърна съвсем бързо в спорна и широко дискутирана тема. Появиха се огромно количество заклети почитатели, за които подвизите на малкия магьосник и всичко, свързано с него, се превърнаха във фикс-идея. Не бяха малко и тези, които откровено не понесоха появата на поредната комерсиална истерия и отрекоха всичко свързано с нея. Стигна се дори до абсурди като исканията на различни пишман-религиозни дейци, които в леко глуповатите магии съзряха надигаща се заплаха за основни християнски морални ценности. Така или иначе с годините бурните страсти улегнаха, а издаването на всяка поредна книга, филм или компютърна игра изтръсква джобовете на стотици милиони фенове от цял свят. Независимо от всички отрицателни мнения, не може да се отрече твърде позитивния факт, че Хари Потър успя да накара доста хлапета да се откъснат поне за малко от далеч по-важните си занимания и да се захванат с четене на книги.

С премиерата на поредния трети филм от поредицата Хари Потър, дойде времето за съответната игра на Electronic Arts. Вече имахме възможността да пробваме The Sorcerer's Stone, The Chamber of Secrets и Quidditch Worldcup, а сега неизбежно дойде ред да се потопим в The Prisoner of Azkaban. Дълбоко се съмнявам, че има някой, който се надява да попадне в някакъв нов свят, изпълнен с невероятно вълнуващи приключения, от които да му секне дъха. Electronic Arts са доказали през годините, че умеят да се справят успешно в издаването на поредици, изпълнени по принципа на "час по лъжичка". В това отношение малкият магьосник се оказа поредната златна мина, от която може да се черпи с пълни шепи, без да е нужно да се влагат големи усилия и ресурси в разработката. Няма как да не направи впечатление, че ултрафеновете на Хари Потър не се интересуват особено от графичното оформление, дълбочината на сюжета или същността на геймплея. Единственото, от което те имат нужда, са подвизите на Хари и неговите приятели. Прогнозата за това какво ще представлява играта не беше кой знае колко сложна и трудна. Издателите изцяло следват изпитаната в предишните издания рецепта. За да е гарантиран успехът, е достатъчно да има Хари Потър в особено големи количества, да присъстват неговите приятели и от време на време да се появява някое тъповато чудовище. Не бива да се пропуска и може би най-важният момент. Това са магиите, със сравнително плиткоумни псевдо-латински имена. Harry Potter and the Prisoner of Azkaban не прави



▲ Някой май закъснява за час.


▼ Какво ли се крие в този заключен сандък?

абсолютно никакво изключение от така наложената във времето традиция

Началото на играта ни отвежда в до болка познатия магически влак, чиято крайна спирка в маршрута е училището за магьосници – Hogwarts. Вечното трио Harry, Ron и Hermione естествено са в този влак и не чакат дълго време, за да се впуснат в поредното си приключе-

ние. В интерес на истината приключение е твърде силна дума, тъй като още първите епизоди от Harry Potter and the Prisoner of Azkaban показват ясно, че възрастовата група, който евентуално би се впечатлила и ентусиазирала от подобно забавление, не би следвало да надхвърля 10-12 години.

И така сюжетът се заплита по съвсем неочакван начин. Радвайки се на своята среща, тримата герои разговарят помежду си, когато внезапно се случва истинско нещастие. Котката на Hermione подгонва плъха на Ron и за ужас както на неговия стопанин, така и на злощастния редактор от PC Club, той се шмугва под вратата на купето и отпрашва в неизвестна посока. Съвсем логично тримата кандидат-магьосници се втурват след него и тъй като влакът не е случаен, те се натъкват на какви ли не препятствия. Ако трябва да съм по-точен, трябва да кажа, че подвизите в Hogwarts Express са по-скоро въвеждащи и служат като тренировка, в която да се усвоят основните възможности за движение и действия на героите и в най-общи линии да се схванат основните принципи в играта. За тези, които вече са се занимавали с предишните серии, едва ли това ща се стори кой знае колко вълнуващо, затова хората от EA са приготвили няколко заплетени моменти, които да приковат вниманието и да го задържат колкото е възможно по-дълго време.

След като се справите успешно с изпитанията в Hogwarts Express ще попаднете в едноименното училище. Тук също ще се наложи да опознаете промените, които все пак са направени от производителя. След кратка разходка из училището следват първите трудности. На Ron ще му се наложи да изпробва практически придобитите умения за използването на магии. Като стана дума за вълшебство, трябва да се отбележи, че те са основното средство, с което магьосникът може да напада, да се отбранява и придвижва. За целта е достатъчно да се ориентира в обстановката и да прецени

върху кои от обектите може да приложи някаква от магиите в своя арсенал

Тук го очакват поредица от срещи със странни създания, за които обаче предварително ще получите най-общи указания как бихте могли да се справите. Едва ли има смисъл да се изброяват всички същества, които населяват света на Harry Potter and the Prisoner of Azkaban, но някои от тях наистина са доста нелепи. Само като един пример, с които да илюстрирам поизчерпаната фантазия на авторите, мога да посоча костенурката, която изстрелва със задните си части огнени кълба или летящият хибрид между кон и орел, който Хари Потър трябва да се научи да управлява. Подобни малоумни изпълнения има в изобилие, така че, ако не си падате по подобни забавления, стойте далеч от тази игра.

В зависимост от случая, може да ръководите само един от героите, но в някои от случаите се налага и тримата да действат в екип. Управлението е повече от елементарно. Единственото, което трябва да се прави, е да се използват няколко бутона от клавиатурата и двата на мишката. Контролът се усвоява в рамките на броени минути и не би трябвало да затрудни дори тези, които никога не са опитвали някоя от игрите в поредицата.

Прави впечатление много по-пищно оформената графика, която в определени моменти изглежда наистина зашеметяващо. Огромните височини и някои от помещенията с гигантски размери наистина впечатляват с красотата и визията, която притежават. Героите са представени според утвърдените от филма представи. Те вече са пораснали и изглеждат доста по-различно от предишните игри. Звукът е изцяло в рамките на очакваното и нито изненадва, нито разочарова с нещо. Harry Potter and the Prisoner of Azkaban предлага забавление на поносимо ниво, но само за заклетите фенове на поредицата.



THIEF
DEADLY SHADOWS™

Ерата на мрака ще бъде дете на двама бащи: Невежество и Страх са техните имена

Из дневника на пазача Артемиус

- Eidos/ION Storm
- www.thief3.com
- P4 1.4 GHz, 256 RAM, 3D Video с DirectX 8.1 hardware и 64 MB RAM, Windows XP
- Stealth Shooter
- 3 CD / 1 DVD



Тази корона е добре охранявана от мощни пазачи. Тук ще трябва да се измисли нещо по-специално...

През годините поредицата Thief не само даде началото на жанра на stealth shooter-ите, но и успя да си извоюва невероятно висок имидж сред стотиците хиляди фенове на първите две части. Така че очакванията към третото издание на разбойническите приключения на мрачния Гарет бяха много високи. Още повече, че от Ion Storm обещаха и мини-революция в геймплея с въвеждането на перспектива от трето лице.

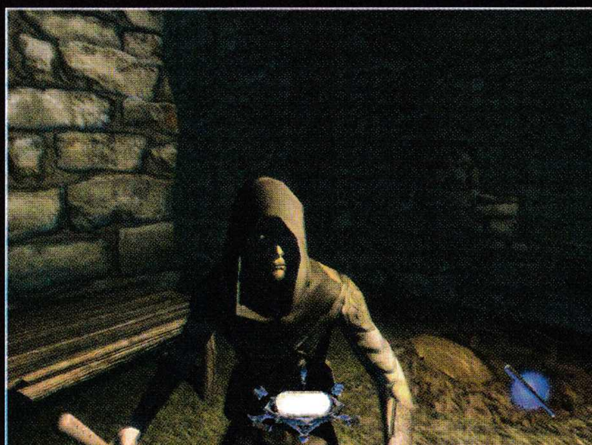
Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Истинско щастие е да се пише за игри, които успяват да отговорят на предварителните нагласи за нещо необичайно и новаторско. Е, третото издание на Thief едва ли е чак такава революция като първата част на поредицата преди години, но дизайнерите са направили всичко възможно, за да не разочароват геймърите и в голяма степен са успели.

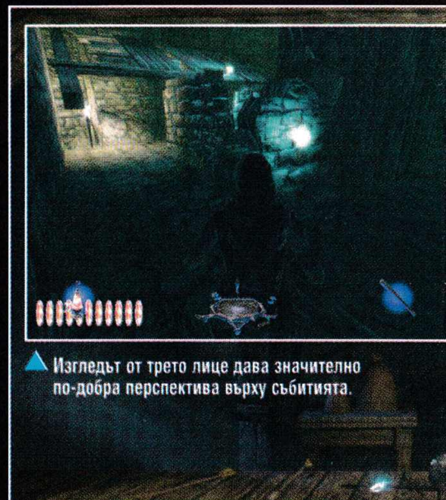
Първото нещо, което се набива на очи, е новата перспектива, през която командвате легендарния крадец Гарет. Първите две издания на Thief си бяха класически first person игри с всички произтичащи от това плюсове и минуси. Thief: Deadly Shadows в началото също трябваше да предлага само перспектива от първо лице, но преди няколко месеца Ion Storm неочаквано за мнозина обяви, че са променили намеренията си и ще включат и изглед от трето лице. В интерес на истината това бе направено най-вече заради паралелно излизащата Xbox версия на играта, но реализацията е изключително успешна и аз почти не използвах зададения като стандартен при PC-версията first person режим. Самото превключване между двата изгледа става елементарно, без дори да е необходимо да ходите до главното меню, така че всеки може в движение да преценява как му е по-удобно да играе. Моят личен съвет е да използвате 3rd person режима, защото той ви осигурява доста по-добър обзор над събитията, а и за разлика от други подобни заглавия камерата не прави никакви проблеми. Едно голямо поздравление на Ion Storm за това, защото при тази ситуация просто няма как да има недоволни.

По масите често ще намирате книги пълни с ценна информация за сюжета и евентуална плячка.





Гарет определено не е красавец.



Изгледът от трето лице дава значително по-добра перспектива върху събитията.

Следва и самата игра. И тук нещата са повече от добри. В Thief: Deadly Shadows отново влизате в ролята на загадъчния професионален крадец Гарет, който, освен че има амбицията да изпразни джобовете и сейфовете на всички, които му попаднат пред очите, за пореден път се оказва в необичайната за него ситуация да спасява света. А като цяло всичко започва съвсем безобидно. Нашият човек в първото ниво си обира тихо и кротко един замък и нищо не подсказва за драматичните събития, които предстоят. А те действително са страшнички. След мисията в замъка имате среща с вашите стари дружки "Пазителите", които ви молят най-учтиво да откраднете за тях два ритуални предмета от групировките Hammerites и Pagans. В замяна пък получавате обещанието, че най-накрая ще ви бъде осигурен достъп до тяхната библиотека, където ще можете да се запознаете на воля с интересуващите ви открай време книги за предсказания. Речено-сторено. След като окрадете двете групировки (това включва и абсолютно безбожен обир на църква!), ще установите, че нещата доста са загрубели. От една страна, и Hammerites, и



Когато кристалът в интерфейса засвети, сте видими за всички, а това не е добре за здравето.



В кварталното магазинче можете да си напазарувате муниции и здраве стига да сте успели да пласирате плячката от последния обир.

Pagans научават на секундата от "добре информирани източници" за вашите престъпни дела и решават да ви светят маслото при първа възможност, а и вашите уж приятели от групата на "Пазителите" също не се държат както подобава на верни съюзници. В библиотеката пък ще се натъкнете на доста любопитни и стряскащи неща за предстоящата "Мрачна епоха", която очевидно предстои в непосредствено бъдеще. Самите "Пазители" се опитват сами да предотвратят грозящия апокалипсис, но това очевидно не е по силите дори на такава влиятелна и могъща група като тях.

Както обикновено се случва в такива ситуации,

светът спешно се нуждае от герой и този герой сте именно вие

Какво става по-нататък няма да ви разказвам, защото голяма част от прелестта на играта се крие именно в изключително добре поднесената фабула. Само ще кажа, че ви предстоят голямо количество невероятно забавно направени нива на най-екзотични местенца. Заедно с Гарет ще посетите резиденцията на пиратски капитан, призрачен кораб, потънала цитадела и още много други незабравими места.

Друго забележително нещо в Thief: Deadly Shadows е необходимостта да водите правилна политика. Въпреки че играта в голяма степен е линейна и пътят ви е предначертан, вие все пак имате възможност да въздействате на околния свят и така да промените съдбата си. В игралния свят на Thief: Deadly Shadows Гарет се сблъсква с трите групички – "Пазачите", Hammerites и Pagans. Освен с тях имате вземанедаване и с градската стража, но тя за разлика от другите е винаги враждебно настроена и няма да можете да промените отношението ѝ към вашите престъпни дела. Виж,

с останалите групи може да се прави бизнес

или пък да се води война. По всяко време всяка от фракциите има отношение към вас, което може да бъде всякакво – от откровено враждебно до съюзническо. Отношението пък има пряк ефект към поведението на представителите на съответната група към Гарет. Вражески настроени групички ви гонят до последно и се опитват да ви убият, докато съюзниците ви оказват дори логистична подкрепа, когато е необходимо. Лошата новина в случая е, че няма как да бъдете в перфектни отношения с всички едновременно, а добрата е, че вашият статус в голяма степен зависи от вас самите. Както вече стана дума още в началото, Hammerites и Pagans ще ви понамразят заради кражбите на техните реликви, но това въобще не е непоправимо. Като им правите найразлични дребни услуги като избиване на зомбита в призрачен кораб примерно, сравнително бързо можете да си върнете тяхното благоразположение. Проблемът е, че понякога ще трябва да избирате между групировките. Така например в един момент ще се докопате до рядко растение. Ако го дадете на Pagans, те ще си го засадят в тяхното светилище и вашият рейтинг ще скочи неимоверно. Hammerites обаче също



Гледайте да не стигате до такива ситуации, защото дори и да се измъкнете живи, ще е с цената на много здраве.

имат интерес към растението, но с цел неговото изгаряне. Ако им го занесете, ще запишете червени точки при тях, но пък Pagans ще ви намразят още повече. Такива дилеми ви чакат на няколко места в играта и от тяхното решаване зависи в голяма степен доколко комфортен ще бъде вашият престой в Града. Именно там се развива и голяма част от действието и от него тръгвате за вашите престъпни набези. В самото начало имате достъп само до 2 квартала, но с течение на играта ще получите възможност да видите поне още 4-5, като всеки от тях си има свои специфични особености най-вече по отношение на присъствието на споменатите вече групировки.

Освен с разходки из града Гарет като всеки уважаващ себе си крадец убива по-голямата част от времето си със зрелищни обири. Такива мисии имате над 20 и те са коя от коя по-приятни за изпълнение. Това естествено важи само в случай, че си падате по игри, където криенето и спотайването е в пъти повече от боя.



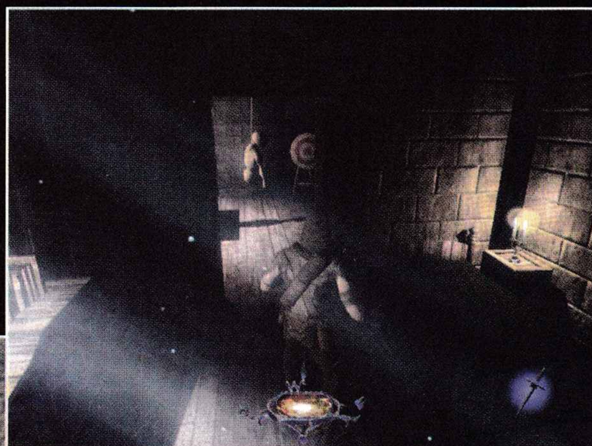


Това не е Спайдърмен, а нашият Гарет, който се катери по стени с помощта на специални ръкавици.

Гарет може да е майстор на кражбите, но бойните му умения са доста ограничени

Практиката показва убедително, че открити сражения не водят до нищо добро и трябва да се приемат само в най-краен случая. Арсеналът на крадеца също е доста постен и в никакъв случай не предполага изяви в стил Рамбо. Гарет има на разположение една кама, бухалка, която върши работа само при удари в гръб, както и своя лък. С това се изчерпва цялата бойна мощ на крадеца, докато противниците имат на разположение далеч по-впечатляващи оръжия, а освен това често носят и брони. Най-интересното от оръжията на Гарет е лъкът. Особеното в случая е, че освен обикновени стрели имате на въоръжение и няколко специални видове муниции. Водните стрели примерно не могат да причинят никаква вреда на противниците, но за сметка на това гасят без проблем всякакви източници на светлина, огнените стрели пък могат да подпалят всеки противник или да предизвикат пожар на правилното място. Освен това имате на разположение и специални муниции, които примерно покриват незабавно с мъх дадено място. Това, от една страна, може да ви помогне след това да минете по даденото място без да вдигате никакъв шум, а от друга, при една от мисиите именно с тези стрели ще трябва да озеленявате части от града, за да спечелите червени точки в досието си за пред Pagans. Последният вид стрели пък вдигат шум до небесата, а единственото им предназначение е да отклоняват вниманието на противниците. Въобще стрелите са много важен аксесоар и трябва внимателно да изучите какво точно можете да правите с тях преди да поемате сериозни шансове да минете играта. За сметка на бедния набор оръжия Гарет има и разни други джаджи, които облекчават живота му. Като си купите специални ръкавици, ще можете да се правите на Спайдърмен и да се катерите безпроблемно по всякакви стени, с помощта на подходящи шперцове всеки катинар се превръща в елементарна задачка, а специалните флакончета със светена вода и олио, както и газовите бомби са направо безценни срещу определени видове противници. Не са за пренебрегване и специалните мини, които могат да причинят страхотни жертви сред преследвачите ви.

В дома на Гарет. Оттук започват повечето ви мисии.



Тъй като Гарет си изкарва прехраната с кражби, авторите на играта са решили да намерят практическо приложение на плячката. В града има

няколко черни борси, където можете да осребрите откраднатото

Интересното е, че всяко такова магазинче се интересува само от определени видове предмети, така че на моменти ще имате сериозен проблем с пласмента на нещата. С припечелените пари пък можете пак в черноборсаджийски дюкяни да си купувате най-различни ъпгрейди и муниции. Горчивата истина е, че без пари няма да получите нищо. Всяка една стрела струва поне по 100 златни монети, а една порция здраве се продава срещу скромната сума от 200 златни монети. За разорителни оферти като ръкавиците за катерене, които струват цели 2000 монети пък ще можете да мислите чак след като минете поне 4-5 мисии. В тази връзка е важно да се отбележи, че асортиментът във всеки магазин е различен, така че е добре да ги проверите всичките, за да не се окаже после, че сте изпуснали някоя особено полезна джаджа само защото ви е домързяло да се разходите до съседния квартал. Тук



Свещеникът едва ли ще е очарован, като си види църквата след моето посещение.



Ето го и легендарното съкровище на пиратския капитан....

трябва да вметна, че няма никакъв смисъл да трупате някакви огромни наличности от пари – по-добре инвестирайте припечеленото веднага в ъпгрейди и муниции, за да не ви се налага после да преигравате някоя мисия само защото са ви свършили стрелите. Също така трябва да имате предвид, че из самите нива артикулите, които се продават в магазините, се намират и безплатно, но в крайно ограничени количества и без да пазарувате, трудно ще се справите.

След гейплея е редно да обърнем внимание и на реализацията, която са осъществили Ion Storm. Thief: Deadly Shadows използва силно модифицирана версия на графичната технология на Unreal като за основа е послужила разработката за Deus Ex 2: Invisible War. Разликата между двете игри е, че Thief: Deadly Shadows е малко по-детайлна и предлага по-големи нива от Deus Ex 2, но за сметка на това пък има и още по-солени системни изисквания. Първото нещо, което прави впечатление в това отношение, е, че играта

Върви само под Windows 2000 и WindowsXP!

Честно казано, нямам никаква идея какво налага това и съвсем сериозно подозирам, че Microsoft имат пръст в цялата работа, но фактите са си такива. Ако имате по-стар Windows, или ще трябва да минете на 2000 или XP, или просто ще се принудите да минете без тази игра. Следващото изискване е за видеокарта с 64 MB RAM и хардуерна поддръжка на DirectX8.1. В случая популярният в последно време номер с 3D Analyzer не работи и ако изключите шейдърите, играта чисто и просто забива. С други думи, собствениците на GeForce MX също няма да могат да видят нищо. В интерес на истината поне половината очарование на Thief: Deadly Shadows се дължи така или иначе на невероятно реалистичните сенки и на играта със светлините, така че дори евентуален успех при изключването на шейдърите ще ви лиши от голяма част от визуалните ефекти и съответно ще намали сериозно удоволствието от играта. Изискването за 64 MB видеопамет също трябва да се има предвид като минимално! Ion Storm твърдят, че с толкова памет на видеокартата ще можете да играете само на ниска резолюция и с намалено качество на текстурите, а за пълни детайли ви трябват поне 128 MB видеопамет и карта от калибъра на GeForce 5900 или Radeon 9800. На този фон изискването за "само" 256 MB системна памет звучи направо скромно, но това най-вероятно се дължи на факта, че играта е правена едновременно и за Xbox, а конзолата на Microsoft има само 64 MB свободна оперативна памет. Страничният ефект от това е, че нивата често са разделени на няколко отсечки, между които следва дозареждане. Това на моменти е малко досадно и е една от причините Thief: Deadly Shadows да не получи максимална оценка за геймплей. Иначе, ако имате подходяща система, ви очаква невероятно зрелищна гледка. Нивата са нарисувани с изключителен детайл, а противниците са едни от най-приятните за окото, които са ми попадали. В определени отношения творбата на Ion Storm дори тръшка в земята досегашния еталон на тема графика Far Cry, а това никак не е малко като постижение. Звукът също е перфектен, като според мен е почти задължително да играете с добра звукова карта и поне 4 тонколонки, за да се насладите на невероятните ефекти, които ви очакват зад всеки ъгъл. Въобще тази игра не е за пропускане. Ако си падате дори малко по stealth екшъни и имате подходящ компютър, е просто задължително да изиграете новите приключения на майстора-крадец Гарет. Очакват ви няколко незабравими часа с една от най-интригуващите игри, излизали в последно време.

NITRO FAMILY

Поредният клонинг на Serious Sam?

■ Delphieye ■ www.nitrofamily.com ■ FPS
■ P3 700 MHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D Video ■ 1 CD

Май безмозъчните екшъни пак са на мода. В предишния брой ви представихме кандидат-хита в тази категория, а именно Painkiller. За съжаление на нея й куцаха някои доста съществени неща и макар на мен да ми допадна повече, отколкото на колегата Георгиев, съм изцяло съгласен с неговото мнение. Преди да поиграя Nitro Family, имах надеждите, че това може да се окаже по-добрият Painkiller, но изглежда ще се наложи Serious Sam 2 да покаже как се правят подобни игри.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

Според думите на самите автори в Nitro Family се залага на мелетата, еротиката и майтапите, все неща, които са характерни за така наречените B-movies, които, макар да са големи бози, притежават уникална атмосфера, която някак си е приятна. Е, явно са постигнали каквото са целили, защото играта определено притежава същата атмосфера.

Едно от нещата, които са на границата между глупостта и комедията, е самата история. В не толкова далечното бъдеще хората страдат от стрес и умствени заболявания. Един ден компанията Golden Bell открива лекарство, на име Healthy Family, с което да помогне на страдащите. Всъщност лекарството е чист наркотик, при това силно пристрастяващ, но това не е най-големият му недостатък. Healthy Family води до сериозни умствени увреждания след години, превръщайки използващите го в агресивни безмозъчници. Хората се разделият на две групи. Тези, които използват наркотика, се наричат Followers, а останалите Soberers. Това разделение довежда до война. Шефът на Golden Bell е твърдо решен да покори света със своята велика дрога, но за целта трябва да я подобри, като отстрани страничните ефекти. В крайна сметка успява да открие начин за постигане на желания ефект, но за целта, кой знае защо, се нуждае от бебета. И ето тук прави голямата грешка, защото едно от бебетата, които отвлича, е на нашия герой, Виктор Чопски и неговата съпруга Мария.



Мога и по-добре... честно!

Може би ще се запитате какво общо има жената на главния герой с играта, че си правя труда да я споменавам. Работата е там, че

докато Виктор трепе гадовете по пътя си, Мария седи на гърба му

като от време навреме обезглавява някого с камшика си. Освен това с натискане на един бутон тя излита и почва да хвърля множество бомби, което е доста полезно при огромно количество гадове накуп. Мадамата помага и за смяна и презареждане на оръжия. Когато смените с ново оръжие, то винаги е заредено, така можете да пестите ценно време, като не оставяте Виктор да презарежда, тъй като той не е много пъргав в това отношение. Въобще най-веселото нещо в играта е в раздел "оръжия". Не, нямам предвид, че самите те са интересни. Повечето от тях са стандартни пушкала с футуристичен вид. Работата е там, че Виктор може да носи по едно във всяка ръка, като изборът при комбинираните оръжия е ограничен до 3 – RPG, пушка и картечница. Това само по себе си води до няколко интересни и стратегически момента. От една страна, винаги можете да изберете еднакви оръжия във всяка ръка и когато едното свърши патроните, можете спокойно да си го презареждате, докато стреляте с другото. Така се компенсира фактът, че тук изобщо ви се налага да презареждате, нещо необичайно за точно този вид FPS-и. Друг вариант е да държите пушка в едната ръка и RPG в другата. Така с първото трепете гадовете наблизо, а с второто тези по-далеч и накуп. Освен комбо оръжията има и още няколко (гранатомет, снайпер и др.), които се използват поединично, а в някои нива ще изпробвате и стрелба от стационарно оръжие на лодка, хеликоптер и др.

Из нивата непрекъснато ще срещате

красива девойка облечена в синьо

Въпросната Лиса ще ви снабдява с нови оръжия и ъпгрейди за старите, а също и с информация. Освен това тя предлага и една по-специална услуга, но от нея ще може да се възползвате едва в края на играта. Друго няма да казвам, сами отк-



Малко разнообразие не вреди.



КЕФОМЕТЪР	3
ГРАФИКА	2
ЗВУК	3
ГЕЙМПЛЕЙ	3


С този ще се оправям по-късно.



Мария е доста полезна с камшика.

рийте каква е. Само внимавайте с очакванията, за да не се разочаровате много. Разбира се, всичко, което девойката предлага, е срещу съответното заплащане, а то не е никак евтино. Пари се правят докато убивате противници, а така наречените комбота (гърмите гадините във въздуха и не им давате да паднат) ви носят допълнителни мангизи... пък и са забавни. В играта има включен и bullet-time, който се пуска автоматично, когато адреналинът на Виктор се покачи прекалено. Качването на адреналина става, като понасяте поражения и когато убивате гадове, като комботата и мулти-убийствата вдигат нивото по-бързо. В bullet-time режима освен забавянето на времето, нанасяте двойно по-големи щети и скачате по-високо.

След като вече знаете с каква огнева мощ разполагате, е време да научите и срещу какво ще се изправите. Сред гадовете разнообразие не липсва, но всички споделят една обща черта – липсата на мозък. Е, това не бива да учудва никого. И тук се разчита на бройката, а тя на места е огромна. Не искам да си представям какво би било, ако противниците имаха и грам AI. Тук поне историята на играта работи като оправдание по този въпрос. Ще трябва да премерите сили и с няколко боса, които, както и цялата игра въобще, хич не са лесни, дори и когато им намерите цаката.

Nitro Family използва графичната машина на Serious Sam, но поне според мен изглежда по-зле. На цялата атмосфера нещо ѝ куца. В повечето нива вървите в нещо като тунел. С други думи или се движите по коридор, или по някоя тясна улица, или пък път, който е ограден от възвишения, по които не можете да е качвате. Чак може да ви хване клаустрофобия. За ефекти да не говоря. Из нивата са пръснати разни щайги, варели и превозни средства, като това са единствените неща, които може да се гърмят, но дори и те не го правят както трябва.

Озвучаването също не е от положителните качества на играта. За разлика от Painkiller тук поне гласът на главния герой (и този на жена му) се чува от време навреме. За музикалния фон могат да се кажат и добри и лоши неща. От една страна, е хубаво, че подборът на музиката е доста разнообразен, от друга обаче, когато едно и също парче се цикли непрекъснато в дадено ниво (че и в няколко поредни) някак започва да писва. Поне елементарна промяна на музиката според ситуацията да имаше, нямаше да се обидя, ама не! Единствено когато се влезе в bullet-time режима, музикалният фон става подходящо бавен и спокоен. Иначе някои от парчетата доста подхождат на динамиката на играта, така че в това отношение е трябвало съвсем малко усилия за постигане на по-добри резултати.

Nitro Family е разтоварваща напрежението пуцалка, която определено страда повече от непрофесионализъм отколкото от желание на авторите за нещо по-добро. Смятам обаче, че играта заслужава поне малко внимание. Дори и да ви писне бързо, поне ще се изкефите на малкото, но интересни неща в нея.



Жалко, че Мария ми е на гърба, иначе щеше да видиш ти.

Anno 1503 Treasures, Monsters & Pirates

Феновете на играта очакваха повече новости

■ Sunflowers ■ www.anno1503.com ■ P 500, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ симулация ■ 1 CD

Преди няколко месеца в редакцията получихме диск с етикет "Schatze, Monster und Piraten". Оказа се, че това е експанжън за миналогодишния хит Anno 1503 – една от най-популярните в Германия игри с повече от 700 000 продадени копия. Решихме обаче да не пишем статия преди излизането на английската версия най-вече поради две причини – експанжънът бе пълен с бъгове и освен това се надявахме най-сетне да се появи и обещаният от дълго време multiplayer patch.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Ето че сега вече английската версия е готова и за съжаление трябва да започнем с лошите новини. Първата е, че няма признаци да са отстранени дори и част от немалкото бъгове. Наистина, не ни остана време да разгледаме подробно всичко, но от официалния сайт на Sunflowers не си личи да има някакъв напредък по този въпрос. Втората лоша новина е липсата на multiplayer и по всичко личи, че такъв изобщо няма да се появи. Но поне това не е сериозен проблем за нас, тъй като едва ли много хора в България ще тръгнат да играят Anno 1503 в мрежа.

Дотук с проблемите – сега да видим какви са новостите? За съжаление те са най-вече количествени – нови сценарии и карти за игра. Получаваме дванадесет сценария, които трябва да се признае са сравнително разнообразни; получаваме и три нови карти за "безкрайна" игра.



Разбира се, има и други допълнения, но много от тях са чисто козметични. Например повече от двадесетина нови постройки – на пръв поглед е много, но от тези сгради само две в действителност обогатяват геймплея. Едната от тях е съдилище, а другата е много по-съвременно изглеждаща оръдейна кула. Ефектът от всички останали постройки е само визуален. Например всяка категория граждани получава по две нови жилищни сгради, а другите "постройки" са чисто декоративни елементи от околната среда.

Помните ли кое беше едно от главните занимания на скаута в Anno 1503? Да

изтребва хищниците преди те да са закусили с жилавото месо на вашите заселници

Е, сега скаутите имат значително повече работа, тъй като броят на дивите зверове и други подобни гадинки е значително увеличен! Ще ви дебнат крокодили, мечки, змии, гигантски паяци и дори... undeads! Като си стартирате новата игра, в началото вероятно ще бъдете объркани и от новия начин, по който са представени многобройните статистики. Но ще свикнете бързо и предполагам, че ще оцените положително нововъведението.

И понеже в започнахме статията с бъговете – не се изненадвайте, ако изведнъж някой от корабите ви започне да плава полупотънал във водата. Не се дължи на подмолната дейност на някой долен пират, а на... накацали по мачтите му чайки! Тези чайки изглежда тежат колкото слонове. Производителите твърдят, че това е "шега", но нищо чудно тази шега в началото да е била просто поредният бъг. Но поне в този случай няма място за безпокойство, тъй като "потъването" е само визуално и по никакъв начин не се отразява истински на кораба.

И за финал бих искал да повторя това, с което започнах. Всички феновете са доволни от появата на Anno 1503: Treasures, Monsters and Pirates, но също така всички са на мнение, че новостите са далеч по-малко, отколкото беше очаквано!

Shonen Jump's Yu-Gi-Oh! Power of Chaos Kaiba the Revenge

Да извадим тестето и да разбъркаме картите

■ Konami / Konami Japan
■ www.konami.com/powerofchaoskaiba
■ P 700 MHz, 128 MB RAM, 8 MB Video
■ Игра на карти ■ 1 CD

Попълнили сте колекцията си с Yu-Gi-Oh! карти, изградили сте върховното тесте и с блажена надменна усмивка побеждавате Юги всеки път? Забравете всичко това! Konami са готови с първото от серия разширения на играта – и този път, гответе се за истинско предизвикателство!

Апостол Апостолов
raynerape@mailbg.com

Появата на Kaiba The Revenge в никакъв случай не може да се нарече изненадваща – с над 1000 картички в обръщение, ново разширение от 150 картички всяка година и световни турнири с привлекателни награди Yu-Gi-Oh! играта на карти притежава популярността и потенциала да запълни десетки компютърни игри. Konami напълно съзнават това, защото плановете им са да издават на всеки няколко месеца по един набързо префасониран римейк, предлагащ нов персонаж от популярния анимационен сериал и пореден набор от 150 нови картички. Не зная как свикналите на хитови заглавия български геймъри ще приемат подобна идея, но вече дочувам ликуванията на Yu-Gi-Oh! феновете, а именно и за тях е създадена тази игра.

Преди да инсталирате Kaiba The Revenge, силно препоръчително е да сте имали известен опит, натрупан след дълга игра на Yugi The Destiny. Авторите са преценили, че тези, които ще играят втората игра от серията, вече са усвоили перфектно правилата на играта, защото в нея няма да намерите нито обучаващ курс, нито пък арогантният Кайба е благосклонен към вашето невежество. Макар че в менюто ще откриете опцията Tutorial, там единствено ще бъдете научени на някои интересни комбинации, с които да победите противника, но не и самите правила на играта.

Друга причина да прекарате няколко безсънни нощи върху Yugi, преди да преминете към Kaiba, е, че новите попълнения сред картите са далеч по-силни и комплексни от стартовия комплект. И този път тестето на Кайба е смазващо спрямо слабите карти, с които започвате, а изкуственият интелект е подобрен значително и вече не допуска грешките, с които можехте да си осигурите победата над Yugi. Подобно на предишната игра, отново има два вида игри срещу компютърния противник – Duel, който представлява единична игра и при победа печелите една случайна карта, или Match – турнир до три игри, като победа в две от тях носи три случайно избрани карти. Комбинацията от добър AI и новите 150 картички, с които общият сбор нараства над триста, гарантират далеч по-дълга и ожесточена борба с противника докато постигнете финалната си цел –

да изградите ултимативното тесте и да отмъстите на Кайба за всички загуби и унижения в началото!



Промените на вашето тесте ще бъдат чести с напредването на играта... лошото е, че повечето карти никога няма да влязат в действие.

На компактдиска с играта ще намерите и специален модул, който може да прехвърли всичко нововъведения от Kaiba в инсталираното ви копие на Yugi The Destiny. Само не правете грешката да инсталирате Yugi при инсталирано вече Kaiba разширение, защото Yugi играта няма да ви позволи да редактирате тестето си – недостатъчното тестване си казва думата.

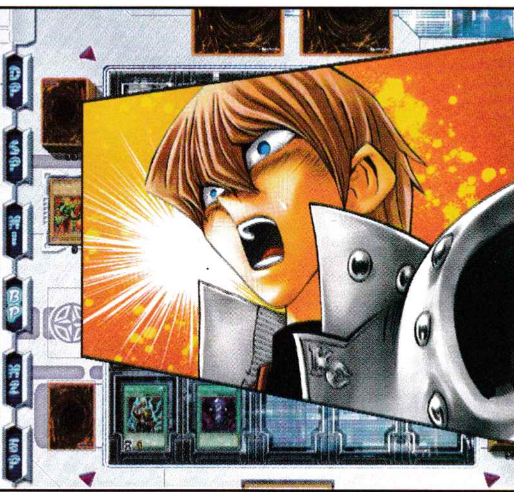


Кайба мисли, а това означава, че лошо ви се пише!

Като заговорих за недостатъци – те са чинно запазени и в разширението. От новите 150 карти добрите и реално приложими в играта попадения се броят на пръстите на две ръце, а останалите карти просто ще събират прах в колекцията ви. Анимационните клипчета и гласови коментари, с които Кайба изразява болката при всеки ваш успешен удар, продължават да са скучни, умопомрачително еднообразни и най-важното – за пореден път е невъзможно да бъдат изключени. Нови бъгове, за щастие, не се срещат.

Kaiba The Revenge е заглавие, което всеки Yu-Gi-Oh! фен би приел на мига, без да обръща внимание на ниските оценки или на това, че Konami продават същата игра под ново име с минимум промени и подобрения. Останалите играчи трябва да внимават – това е игра за разбирачи и ако никога не сте се докосвали до Yu-Gi-Oh! играта на карти, добре е да започнете с Yugi The Destiny.



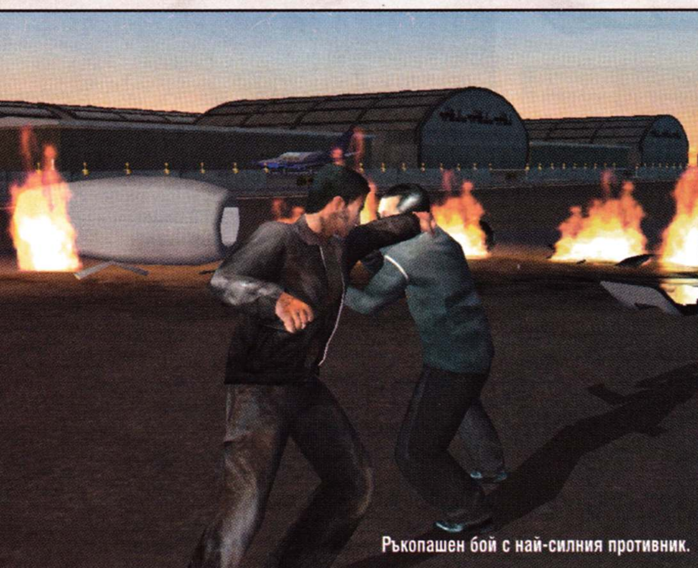


С малко късмет и познаване на картите ще започнете да побеждавате... тогава ви очакват подобни анимации.

TRUE CRIME STREETS OF LA

Клонинг на GTA или нещо повече?

■ Luxoflux / Activision ■ www.truecrimela.com ■ P 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB DX9 Video ■ Action ■ 4 CDs


Ръкопашен бой с най-силния противник.



Можете да взривявате коли в движение.

Серията Grand Theft Auto се оказа едно от най-големите явления в света на виртуалните забавления. Докато първите две части бяха по-скоро непретенциозни, но новаторски заглавия, то с преминаването в три измерения в GTA 3 нещата коренно се промениха. Изведнъж се оказа, че въпросната игра някак си "между другото" се е превърнала в касов хит, което доведе до появата на конкуренти като Mafia, например. Новият опит за пробив в този сегмент се нарича True Crime: Streets Of LA и всъщност има всички шансове да измести GTA.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Историята е просто класическа. Действието се развива в Лос Анджелис, а главният герой е поредното "лошо ченге" и се казва Ник Уилсън, но всички го наричат Ник Канг. Преди десетилетия баща му също е бил полицай и то в същото полицейско управление. Но един ден е изчезнал безследно, а официалната версия е, че е бил корумпиран и в един момент просто е избягал със всички "заработени" пари. Ник се опитва да изчисти името на баща си, като върви по неговите стъпки и си спечелва репутацията на безкомпромисен и корав тип. След като бива отстранен от работа за известно време, той е преместен в E.O.D., или "Елитно оперативно отделение". Иначе казано – най-добрите сред най-добрите, при това ползващи се едва ли не с картбланш по отношение на методите, които използват. Перфектното място за нашия човек.

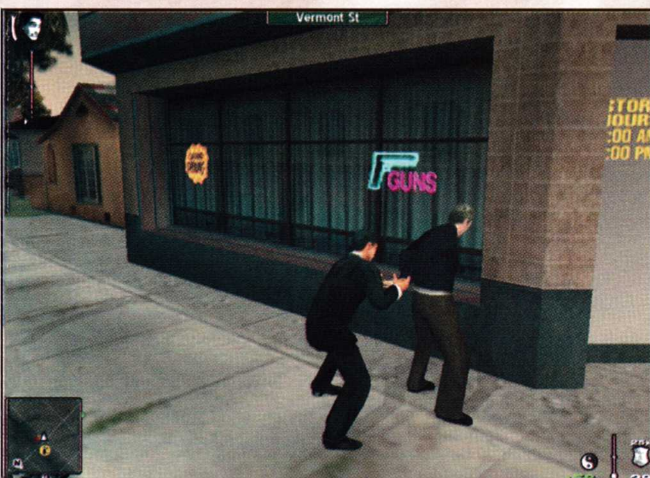
В този момент започват проблемите. По улиците се появяват фалшиви двайсетдоларови банкноти, следите водят към руската мафия и китайските "Триади", а из града се носят слухове за човек, наречен "Генерала", който е в дъното на нещата. Като капак на всичко една мистична личност на име Ancient Wu тормози мислите на Ник. Както се вижда, сюжетът може и да не е нещо особено, но е достатъчно заплетен, интригуващ и всеки може да намери нещо за себе си.


Междинните анимации са доста добри.

Геймплеят обаче е това, което вероятно ще прикове вниманието ви. Както вече стана ясно, играта върви

по стъпките на Grand Theft Auto, но има и нови елементи

За разлика от GTA, например, тук мисиите следват една след друга в определена последователност, а не се мотаете напосоки из града, търсейки такива. Може би щеше да е по-добре да има някакъв вариант на "free" режим на игра, но такъв липсва. Друг е въпросът, че в мисиите, в които нямате ограничение във времето, можете да обикаляте из целия огромен град без никакви притеснения. Когато го правите, около вас се появяват случайни престъпления, които можете да разрешавате и по този начин да събирате точки. Същите тези точки трупате всеки път, когато успеете да минете мисия, да пребиете някой престъпник и въобще да направите това, което можете най-добре – да сеете хаос. При събиране на сто такива точки, получавате по един "щит", който можете да използвате за ъпгрейд на



▲ Обискиране на минувач.

някое от уменията си, но за това – по-късно. Същевременно, имате и карма рейтинг, който определя уклона ви, т.е. дали сте добро или лошо ченге. Ако обезвреждате престъпниците, стреляте в краката, а не в главите им и не газите пешеходците по улиците – ще бъдете добро ченге. От друга страна, ако убивате заподозрените, това няма да ви донесе нищо добро. Няма и да ви попречи много, тъй като минаването на играта като лошо ченге си е съвсем реален вариант. Изборът е изцяло ваш.

Иначе мисиите се делят на няколко типа: шофиране, ръкопашен бой, стрелба и стелт. Първият тип е ясен и най-често се появява, когато трябва да се доберете от една точка на града до друга, или пък да преследвате някой. И относително редките случаи, в които някой преследва вас, а вие трябва да се измъкнете. Ръкопашният бой пък е едно от основните предимства на играта пред конкуренцията ѝ, защото бойната система е добре развита и ви предоставя възможности. Разполагате с удар с ръка, такъв с крак, висок ритник със скок, а отделно имате и бутон за хвърляне на противника. В началото ще разполагате с доста ограничен набор от атаки, но с течение на играта ще научавате все повече и повече удари и комбота. Ще получите възможност да удряте паднал на земята противник (кой го е грижа за честния бой, в края на краищата), да го хвърляте и обезоръжавате по доста ефектни начин, както и да изпълнявате красиви и сложни комбота. За съжаление, тях можете да използвате единствено когато противникът ви е замаян, което пък се получава, когато успеете да го ударите със стандартни атаки определен брой пъти. В този момент трябва да натиснете комбинация от бутони, за да направите желаното комбо. Ще научите и атаки, които се изпълняват докато тичате, които ще са ви особено полезни при преследване на заподозрян, например. Въобще арсеналът ви е завиден и Ник Канг на моменти изглежда като звезда от екшън филм, докато се вихри, обграден от петима противници. А това ще ви се случва често. Ще можете да взимате и различни оръжия за близък бой, например ножове, мечове, бухалки и т.н., но това ще ви лиши от възможността да хвърляте противниците си и поне според мен спокойно можете да минете и без такива инструменти.



Престрелките също са доста забавни

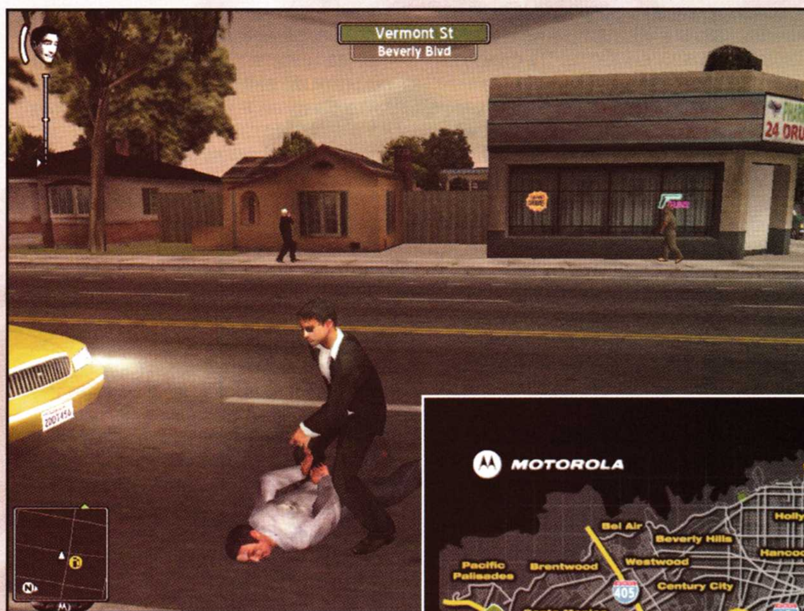
Винаги ще разполагате с два пистолета, които в процеса на игра ще можете да подменяте и подобрявате. В началото това ще са просто два револвера, които на по-късните етапи няма да ви вършат никаква работа. После получавате нови револвери, автоматични пистолети 45-ти калибър, а накрая ще се сдобиете и със заветните Desert Eagle-и, които са най-доброто стандартно оръжие в играта. Освен това ще отключвате нови режими на прицелване, нещо като bullet time режим с прицелване от първо лице, който ще ви бъде от несравнима полза в играта, нов вид муниции, фенерчета за осветяване на тъмни пространства и т.н. Тези оръжия са с безкрайни боеприпаси, но от време на време ще се налага да ги презареждате, което ще ви отнема време. А от противниците си ще можете да събирате всякакви други оръжия – пушки, автомати, картечни пистолети, които обаче са със силно ограничени амуниции. И все пак да носите по един автомат "Калашников" във всяка ръка и да стреляте с тях си е направо разрушително и враговете ви буквално ще се трупат на купчини пред вас. А когато патроните ви свършат, Ник просто ги хвърля и вади своите верни пистолети.

Както вече споменах, в режим на прицелване от първо лице времето се забавя и ви дава възможност да стреляте по конкретни обекти или избрани места на противниците си. Ако стреляте в тялото, това се брои за нормално убийство и отнема наймного изстрели и време. За сметка на това дори един точен изстрел в главата, ръцете, или краката е достатъчен, като в първия случай намалява вашата карма, а във втория я увеличава.

Стелт мисиите са може би най-досадните, но пък са и най-малко на брой, и, поне според мен, най-кратките. В тях не можете да използвате никакви оръжия, а ако ви забележат, имате около три секунди за реакция. Ако успеете да неутрализирате човека, който ви е видял – всичко е наред, но ако не се получи – хващат ви и мисията приключва. Можете да премахвате противниците си или с нормална атака, при което Ник ги удря и ги зашеметява, или с бутона за хвърляне, при което ги убива. Разбира се, първият начин повишава кармата ви, а вторият я намалява. Разполагате и с упойващ пистолет, който обаче има само три стрелички и освен това е много трудно да уцелите нещо с него. Все пак в някои случаи помага, например когато сте забелязан, но нямате време да стигнете до човека.

Самата игра е разделена на епизоди, като всеки такъв се състои от няколко мисии, бройката варира от пет до десет. Интересното е, че дори и да се провалите в някоя мисия, можете да продължите напред. В такъв случай ще видите алтернативна междинна анимация, показваща най-често как Ник се изправя от земята, отърсва се от прахта и про-

▼ В играта има и метеорологични условия.



▲ Арестуване на престъпник.



▲ Магистралите са най-бързият начин за придвижване.



▲ Карта на Лос Анджелис.

тяга натъртеното си и пребито тяло. Никой не ви принуждава да минете всички мисии, за да стигнете до края на играта, но точно тук идва и другата изненада: има алтернативни мисии, които можете да играете вместо основните сюжетни, а освен това има и цели алтернативни епизоди. Най-общо казано има три различни завършека. В най-добрия възможен вариант сюжетът минава през основните осем епизода и в края му всичко е само цветя и кебапчета. Следва "средният" вариант, при който играете алтернативни 6 и 7 епизод и в който положението все пак не е съвсем трагично. А в най-лошия случай играете алтернативни 4 и 5 епизод и играта свършва там, без да успеете да разрешите почти нищо от голямата загадка. Интересното е, че нищо не ви пречи да играете едновременно и трите разклонения, тъй като можете да избирате произволна отключена мисия във всеки даден момент.

Докато си обикаляте из града, ще посещавате определени места, където след изпълнение на малка задачка (всъщност по-скоро нещо като изпит) ще получите нови възможности за стрелба, шофиране или хватки за ръкопашния бой. Всеки опит да се сдобиете с такъв ъпгрейд, независимо дали е успешен или не, ви струва един щит (за тях обясних по-нагоре). Играта спокойно може да се мине и без такива ъпгрейди, но все пак е във ваш интерес да ги отключите възможно най-бързо. За целта ще трябва да разрешавате и случайните престъпления, които възникват около вас, например изнасилвания, обири, пияни шофьори, отвличания и т.н. В повечето случаи ще се наложи да се биете със заподозрените, след което да ги "закопчаете" с белезници. Друг начин да изкарате бързи точки е да обискирате минаващите по улиците. Ако откриете незаконно оръжие или наркотици – всичко е наред.

Ако успеете да минете някой епизод със 100% успеваемост, ще можете да играете на бонус ниво, което ще ви даде допълнителен безплатен ъпгрейд.

Нова кола, нови пистолети или нови хвърляния за ръкопашен бой

От всички тях има по четири, т.е. по един за всеки епизод.

Допълнителна възможност, която получавате в своята кола, е да й сложите сирена, и по този начин да се движите по-бързо в натоварения трафик. Друг вариант е да стреляте във въздуха (можете да го правите и извън колата) и така да накарате някой престъпник да се предаде. Същият ефект може да се постигне и ако размахате значката си пред него, макар че според моите наблюдения в повечето случаи това не върши никаква работа, дори напротив. И все пак това са забавни и приятни възможности.

Както и в GTA, ще можете да поправят колата си на определени места, срещу съответната сума точки. А повярвайте ми, ще ви се налага често. Вие самият ще можете да стреляте от колата си, да пукате гумите на противниците си и най-интересното – директно да взривявате МПС-тата им с изстрел в резервоара, което принципно е новост за жанра.

Целият този геймплей е представен от доста приятен графичен енджин. Без да е нещо изключително и да конкурира визията на Unreal Tournament или Doom 3, той изглежда добре и върши отлична работа за нуждите на играта. Ефектите не са зашеметяващи, но все пак това е конзолен порт, така че ще трябва да го преглътнем. Градът, в който се движите, е действително огромен. Не, не се шегувам. Представете си цялото пространство на GTA: Vice City, умножете го по четири и може би ще добиете някаква бегла представа за размерите на игралното пространство. Разработчиците твърдят, че LA е пресъздаден реалистично, но аз лично не мога да преценя това. Имам критика обаче към общия дизайн на града. Някак си всичко е прекалено мрачно, неугледно и като цяло – постно. Няма красота, няма цветове, няма и голяма разлика между отделните квартали. Поне в това отношение GTA е доста напред. А за колите... да кажем просто, че там хич, ама хич не са се постарали. Те самите не приличат на нищо, нямат марки, лицензи и въобще каквото и да било. Е, в някои можете да видите бегла прилика с някои известни модели, но като цяло положението не е добро, да не говорим, че и разнообразието им не е голямо.

Музиката в играта също е класа под тази в GTA. На практика е опитан подобен подход, но тук нямате отделни радиостанции, които да слушате в колата си. Вместо това има огромен списък от парчета, които можете да прескачате и избирате във всеки един момент. Което си е вярно, вярно си е – списъкът е наистина голям, а сред изпълнителите има имена като Ice-T, Snoop Dogg, Static-X и Megadeth.

Забавното е, че в играта има и мултиплейър. Присъстват отборни режими, можете да си играете да гоните престъпници заедно, да си съперничите кой ще хване повече, или да си организирате стрийт рейсинг състезания. Режимите са забавни и има вероятност играта да получи някакво внимание в гейм клубовете.

Въобще въпреки няколко дребни недостатъка, които й попречиха да получи най-високите оценки, True Crime е много, много добра игра, която би могла да ви забавлява няколко дни. А след това можете спокойно да си обикаляте из огромния град и да разрешавате случайните престъпления или да се впуснете в оспорвани мултиплейър битки. Изпробвайте играта, няма да съжалявате.

− +

Плюсове:

- огромна игрова територия
- разнообразен геймплей
- алтернативни пътища за минаване
- мултиплейър

Минуси:

- малък избор от коли
- липса на разнообразни декори

AstroPop Deluxe

Тухли в космоса

■ PopCap Games ■ www.popcap.com ■ аркада/пъзел

PopCap Games е забележителна компания не само защото прави shareware игри, а и защото качеството на новите им заглавия е съвсем сравнимо с това на хубавите комерсиални заглавия. Ако сте играли примерно Zuma, Bookworm, Rocket Mania или някоя друга тяхна игра, вече знаете за какво става въпрос – в същността на всяка от тях има по една простичка, но пристрастяваща идея, която изисква от вас да съчетавате бърза мисъл и бърз рефлекс... Всичко това е гарнирано с професионално направени графика и звукови ефекти.

Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

В AstroPop основната цел е да се преборите с постоянно настъпващата към вас стена цветни тухлички. Какво правят те в космоса, нямам хич никаква идея, но знам, че можете да ги унищожавате като съберете заедно четири или повече от един цвят. Можете да ги размествате с вашето космическо корабче, което се намира в долния край на екрана. Има и специални тухли с по-особени ефекти.

Външният вид на кораба ви се определя от избраният от вас пилот. Възможностите са общо четири, но в нерегистрираната версия са достъпни само две, като при това едната трябва да бъде отключена предварително. Разликата не е чисто естетическа – всеки пилот има свое собствено уникално супер-оръжие, което му дава възможност да унищожи бързо множество тухли и да се измъкне от напечена ситуация. Проблемът с него е, че то се презарежда бавно и не може да бъде използвано твърде често. Докато напредвате в играта, супер-оръжието ви също ще подобрява качествата си.

Включени са специални бонус-нива, забавна история за "кампанията" на всеки пилот и един чисто аркаден режим на игра, в който не преминавате нива, а просто се борите срещу неспирно прииждащите тухли. Играта не е кой знае колко задълбочена, нито сложна, но вярвам, че ще допадне на мнозина, както става с всички заглавия на PopCap. Внимание – някои екстри (например възможността за запис или играта с двама от пилотите) изискват платена регистрация!



Геймплеят е прост, но пристрастяващ.

Четиримата пилоти не са достъпни от началото.



Нашите герои се готвят да проникнат в имението.



Доктор Фред сплашва пленницата си.

Maniac Mansion Deluxe

Завръщане в миналото

■ LucasFan Games ■ ww25.brinkster.com/lucasfangames ■ куест

В днешно време човек, който е играл примерно Day of the Tentacle, минава за "стар куестаджия". Истината обаче е, че тази игра излезе не в началото, а в самия край на златната ера на куестовете. Ако искате да се върнете още по-назад във времето, когато LucasArts все още се казваха LucasFilm Games, то предшественикът на DOTT – Manian Masion, е точно това, което ви трябва.

Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

Настоящата безплатна игра е осъвременен римейк на класическия Maniac Mansion, излязъл преди доста повече от десет години. Правена е от фенове, нарекли себе си LucasFan Games – същите ентусиасти, които наскоро направиха неофициалното продължение на Zak McKracken (струва си да го видите, ако случайно сте пропуснали). За разлика от "Новите приключения на Зак", които представляваха съвсем нова игра, Maniac Mansion Deluxe се различава от оригинала само по подобрената графика и интерфейс. Не очаквайте кой знае какво – просто играта е направена отново за режим 640x480, а старите декори са разнообразени с малко повече цветове. Оригиналът в днешни дни би изглеждал съвсем грозно (ако въобще успеете да го подкарате, което е съмнително), докато делукс версията може и да не е впечатляваща, но сигурно ще допадне на всеки ценител на жанра. Малко известен факт е, че оригиналът е правен от Рон Гилбърт, станал известен по-късно с първите два епизода на Monkey Island и е бил замислян като... симулатор на къща, каквото и да значи това! В крайна сметка обаче се е превърнал в прародителя на куестовете и можете да откриете прилики с него във всички следващи заглавия в този жанр на LucasFilm Games и LucasArts. Забележителен е с нелинейността си и с това, че управлявате трима главни герои, двама от които се избират от вас. Любопитно е също така, че за разлика от повечето други игри на тези компании, където всички грешки остават безнаказани, тук можете да стигнете и до неуспешен край...

WARLORDS BATTLECRY III

Дракони, орки, елфи и куп други летящи, пълзящи и подскачащи гадини!

■ Infinite Interactive/Enlight Software ■ www.warlordsbattlecry3.com ■ P 500, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ RTS ■ 1 CD

В миналия брой на PC Club вече направихме кратко предварително представяне на Warlords Battlecry 3. Сега остава само да разберем дали финалната версия оправдава големите очаквания?

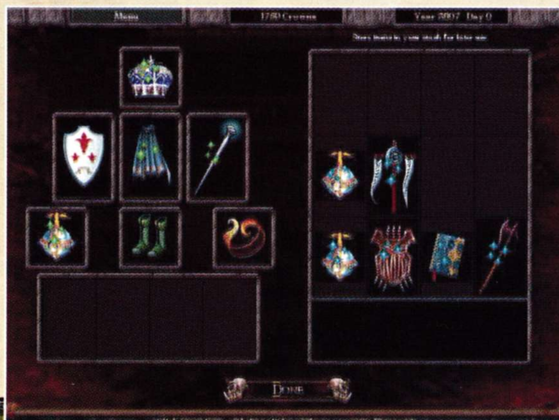
Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Да започнем най-напред със сюжета. Споменах, че производителите са обещали наличието на добра история за single play кампанията. Дали са удържали на думата си? И да, и не... Този път създателите на култовата вселена на Warlords са се постарали, но... очаквах повече. Защо ли? Нека да се върнем малко назад... Предната Warlords Battlecry на практика нямаше никакъв сюжет. Вместо това играчът беше изправен пред разделената на провинции карта на Etheria и имаше пълната свобода къде да атакува в зависимост от очакваните бонуси и кратката информация за провинцията. Действието сега е изместено на юг и обхваща само част от Etheria, няколко острова и северния край на един нов континент – но по-важното е, че картата вече не е разделена на провинции, а на локации. Във всяко от тези местоположения обикновено можете да избирате между две-три и дори повече различни действия. Тези действия могат да бъдат битки, купуване и продаване на артефакти, придобиване на точки опит за вашия герой, наемане на mercenaries или изпълнение на някои специфични задачи. И сюжетът на играта се развива именно чрез посещението на поредица от ключови локации, където трябва да изпълнените определени действия и да проведете точно определени битки. Всичко останало е само по желание – за натрупване на точки опит, за спечелване на бонуси, артефакти или просто заради самата игра. Като идея това ми хареса много, но... като изпълнение соловата кампания се оказа късичка! За да спечелите, трябва да посетите само 7-8 локации и да проведете петнадесетина битки. И това при положение, че общият брой на местата, които можете да посетите, е 41 с повече от 170 различни битки и действия! Не ми харесва и начинът, по който е представено самото развитие на историята – никакви филми или други разни "глезотии", само малко текст на фона на безинтересни статични двуцветни картинки! А какъв е самият сюжет ли? Ами като си стартирате играта, ще разберете подробностите, но не очаквайте нищо свръхоригинално –

отново през поредният портал между световете са нахлули демони и трябва да ги върнете обратно в небитието...

Забележете обаче, че изобщо не сте задължени да изиграете направо кампанията – напротив – можете да се мотаете до безкрайност из картата, да се биете, да трупате точки опит и артефакти за героя ви и дори да играете междувременно мрежови игри със същия (или с друг – по ваш избор) герой. И тук идва ред на най-доброто – невероятно

▼ Тайният ми склад с артефакти.





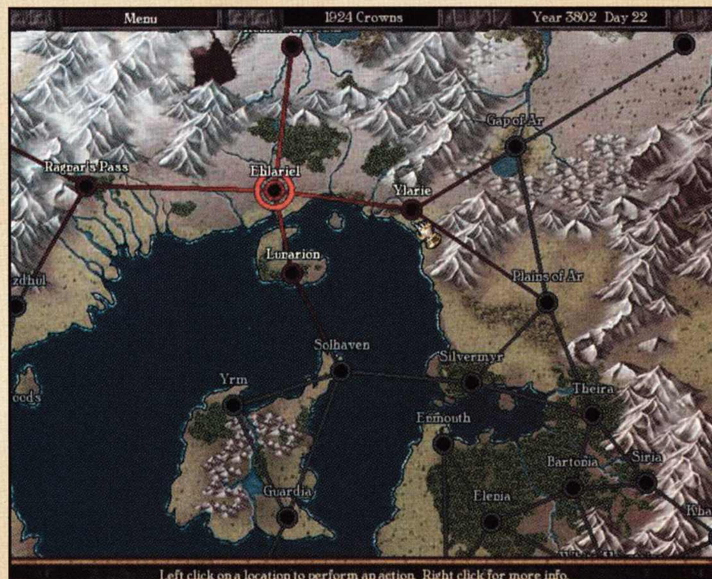
▲ Хайде на наемниците, че не останаха!

▼ Внимание! Зъл Дракон!





Как тези fire elementals не разтопяват снега под себе си?



А сега накъде?

добрите възможности за мрежова игра, които Warlords Battelcry 3 предлага! Съдете сами – вече имате на разположение цели 16 различни раси и впечатляващите 28 различни класа герои, които може да си създадете. А ако нямате калкулатор под ръка, ще ви го пресметна – това прави невероятните 448 комбинации от различни герои и раси!

Няколко думи за тези, които не са играли предните части – "героите" във Warlords Battlecry са реални действащи единици, които трупат точки опит, качват нива, специални умения, заучават магии и могат да екипират артефакти. Можете да си създадете безкраен брой такива единици, но в една битка може да вземе участие само по един за всяка страна. Добрата новина е, че

ако героят ви умре, не губите нито битката, нито кампанията, освен... освен ако не сте започнали в "ironman mode"!

Защото в този режим всеки загинал герой е окончателно и безапелационно загубен завинаги! Forever!!! И рекламации не се приемат.

Да се върнем сега обратно на шестнадесетте раси... Не са малко стратегиите, които предлагат на пръв поглед същото многообразие – но често при повечето от тях расовите различия са минимални и не променят драстично геймплея (веднага се досещам за игри като American Conquest).

Във Warlords Battlecry 3 обаче тези разлики са огромни! Някои от съществуващите шестнадесет раси са сравнително балансирани, но има и такива, при които производителите са вмъкнали "intentional disbalance" (както те самите го определят). Преведено на по разбираем език, това означава, че някои от расите имат много сериозни слабости – и тези слабости са компенсирани чрез някои от специалните им възможности или дори чрез използването на определен клас герой!

Да, именно на герой – защото ефективната игра с някои от "нациите" на практика е възможна само при удачното им съчетаване с необходимият клас герой! Разбира се, това се отнася най-вече за мрежовата игра, защото кампанията не е никак трудна, дори и при тези сценарии, които са обозначени като "insane".

Ето и малко повече новости в цифри. На първо място нивата на героите и останалите единици. Преди те бяха ограничени до 50-то ниво за героя и 8-мо за всички други единици. Сега вече всяка от единиците може да качи цели 20 нива, а ограничението за героя ви е изцяло премахнато! Взети са обаче специални мерки срещу "неестественото" създаване на супергерои – от типа оставяте си компютъра да работи вечерта и на обяд като се върнете от училище имате герой с ниво 200! За целта във всяка битка е заложено ограничение от максимално 1000 единици – като в тази цифра влизат всички – съюзници, противници, неутрални, живи и умрели!



Искам огън да ти дам.



Изцяло е променен и начинът, по който "работи" бронята. Във втората част тя беше от 0 (+50% щета) до 9 (пълен имунитет срещу типа damage). Сега такова животно като "пълен имунитет" няма! Бронята, независимо колко е висока, служи само за намаляване с 50% на понесената щета. Отделно някои от единиците имат специални бонуси и способности. Например драконите вече имат само - 50% fire damage бонус, а скелетите имат "resistance to normal missiles ability", което означава, че те губят само по една-единствена точка при всяко попадение от лък или арбалет.

Героите могат да вече екипират по седем артефакта, като самите артефакти биват обикновени и съставни. Когато екипирате целия комплект, от един съставен артефакт получавате допълнителен бонус от +100% в дадено умение или resistance. А ако екипирате артефакти, даващи еднакви бонуси, то крайният резултат се сумира и натрупва.

Освен артефакти героите ви могат да екипират и по 4 броя mana и health potions. Започвате всеки сценарий с пълен запас, а като го изчерпите може да си го подновите от специални магазини (ако ги има на картата) или дори да си ги произведете сами, стига героят ви да знае необходимата магия.

И понеже заговорихме за "знаене" на магии – тук също има сериозна разлика. Във втората част можехте да построите библиотека и да изобретявате "random spells" докато ви омръзне. В новата игра само две или три раси разполагат с тази възможност, докато при останалите наличните магически школи зависят единствено от знанията и класа на героя.

Ето че дойде време вече да приключвам с тази статия. Не стана толкова голяма, колкото ми се искаше, но трябва да оставя място за изява и на другите автори. Надявам се обаче да сте придобили добра представа за Warlords Battlecry 3 и горещо ви препоръчвам да й обърнете много сериозно внимание!

codename: GORDON

Добър опит, но само толкова!

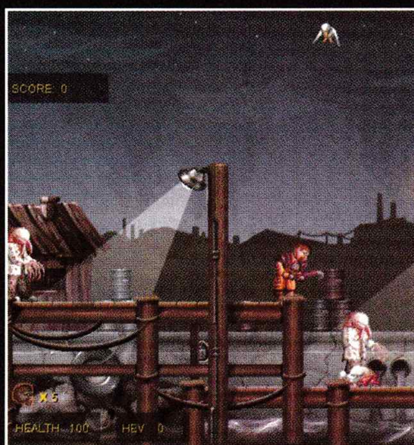
■ Nuclearvision/Valve ■ www.warlordsbattlecry3.com ■ jump'n'run ■ Steam



▲ Открийте по кого стреля войникът.

Миналата година, точно когато вече всички виждаха хита на годината в лицето на Half-Life 2, Valve разочарова феновете като отложи пускането на играта. За добро или за лошо, чакането продължава, а междувременно психясалите Half-Life фенове могат да се порадват на безплатната jump'n run игрица, вдъхновена от HL2.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com



▲ А' съм скочил, а' са ми се лепнали на лицето.

Ако не ви стане много ясно от това, което ще напиша по-долу, ще отбележа още тук, че играта вероятно ще ви разочарова повече, отколкото миналогодишното отлагане на HL2. Вярно, това, че е безплатна, оправдава повечето от недостатъците ѝ, но определено не я прави по-интересна.

Както личи от заглавието, ще играете с всеобщия любим учен Гордън Фриймън, който трябва да разбере какво се е случило с него и със света наоколо... с други думи, защо, по дяволите, всичко е двуизмерно. По пътя си ще срещнете охранителя Барни, G-man и някои персонажи от HL2. Това е историята накратко... всъщност цялата история.

Играта си е чист двуизмерен side scroller, но се играе като TPS. С други думи управлението се извършва както с клавиатурата, така и с мишка, като чрез нея посочвате на Гордън накъде да гледа и стреля. Идеята е интересна, но адски глупава по мое скромно мнение. Просто в много случаи ще ви отнеме време докато се усетите, че Фриймън гледа в неправилната посока, защото пойнтерът на мишката не е, където трябва.

КЕФОМЕТЪР: 1

ГРАФИКА	2
ЗВУК	2
ГЕЙМПЛЕЙ	1



▲ Накъде без вярното фенерче.

Основната цел в играта е да се мотате из малкото на брой (цели 6) нива и да трепете гадове. Те са изкопирани от тези в HL2 или поне тези, които се виждат от трейлърите и изтеклата алфа версия.

Гадовете също са взети от там. Налице са малките гадни headcrabs, както самички, така и под формата на зомбита, като тук, подобно на HL2, като убиете зомбито, headcrab-ът се отделя от него и ви напада. Ще се сблъскате и с други HL2 гадове, като например войниците от City 17, които приличат на произволни Troopers от Star Wars вселената. Самите гадове не са много умни. В повечето случаи, като се разминете с тях, те продължават да стрелят предишната посока, а вие спокойно си ги биете в гръб. Да не говорим, колко често войниците се избиват сами.

Гордън разполага и с няколко оръжия, по едно във всяка категория, позната ни от 3D-варианта. Самите оръжия са пистолет, автомат, антигравитационно оръжие (онова, с което се вдигат разни неща и се изстрелват по гадовете) и разбира се (къде без него), лостът. Всъщност играта спокойно можеше да мине и само с автомат и лост. Първото, за да трепете гадовете отдалече, а второто, за да се отървете от лепнат на главата на Гордън headcrab. Останалите оръжия са напълно излишни, защото

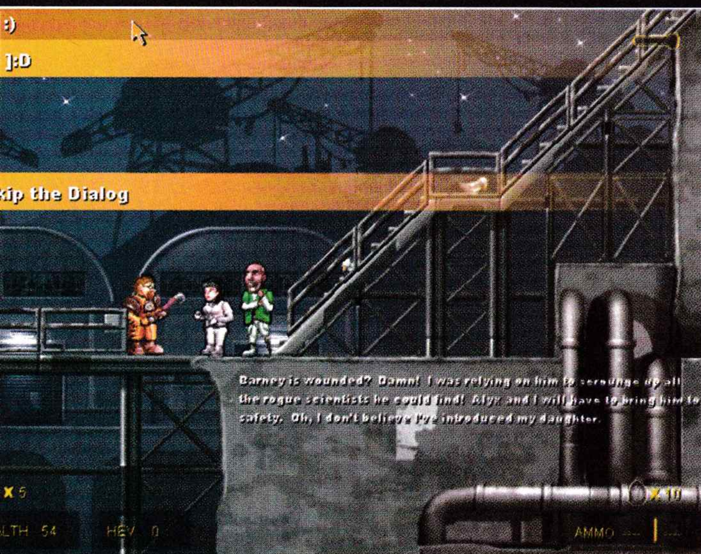
муницииte са предостатъчни

Всъщност забравих да спомена, че има и гранати, а те са полезни на няколко места.

Играта можеше да е доста поинтересна, но авторите ѝ явно са сметнали, че феновете ще ахнат само защото са копирали повечето неща от триизмерния HL. Можеше поне да се постараят играта да не се минава за максимум 15 минути. И това е при положение, че се спирате да убиете някого, което не е задължително почти никъде.

Codename Gordon е правена с Flash и Photoshop и макар да си личи, че авторите са се постарали над графиката, съм виждал и покадърно направени безплатни игрици. Озвучаването е на подобно равнище. Използвани са много от звуците в HL, а самите персонажи, които Гордън среща из нивата, мърморят по доста забавен, в случая умишлено, начин.

За финал ще кажа, че макар да не е нищо особено, играта става за убиване на няколко свободни минути, а за тези, на които много им допада, има и бонус игра, в която Гордън трябва да плаши гарги.



▲ Репликите на Гордън са все от този тип.

ИЗПРАТИ HARD НА 1025

Иван Пехливанов от Пазарджик

Luxeon 5.1 канална звукова система за домашно кино с поддръжка на Dolby Digital, Dolby Prologic, DTS!

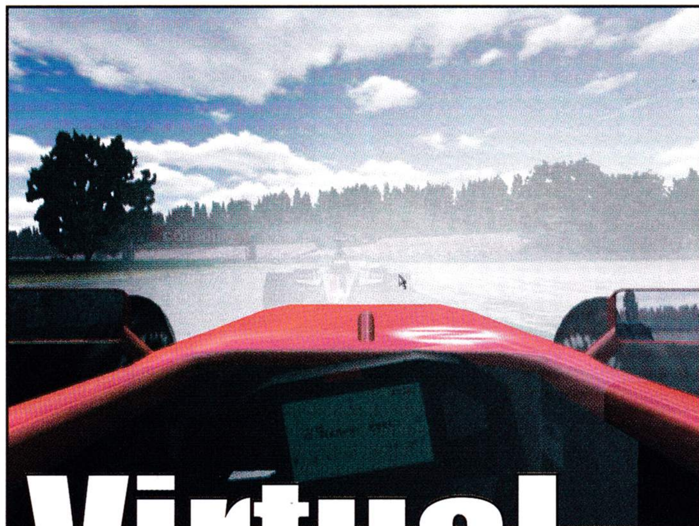
Спечели Mustek gSmart D50, 3.1 мегапикселов цифров фотоапарат!

Всеки SMS увеличава шанса ви! Очаквайте печелившите в следващия брой на PC Club!

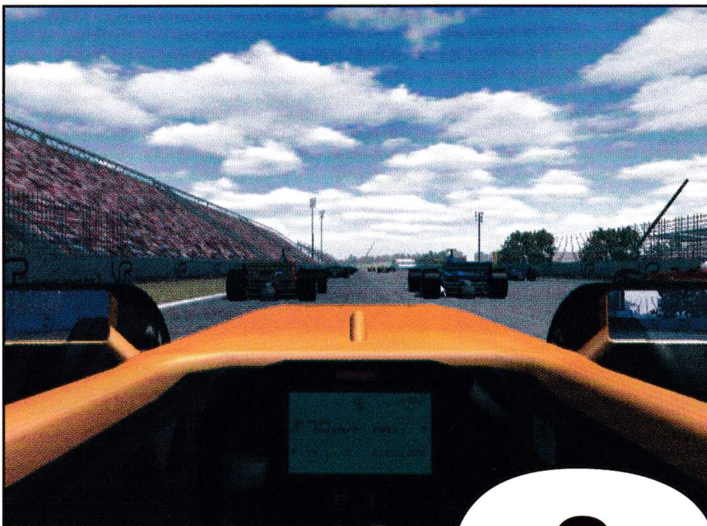


Организатор на играта PC Club.
За участие без SMS изпращайте писма на редакционната поща. Цена на един SMS 0,25 лв. без ДДС.

Каква ли е тази димна завеса?!



В първите метри опитите за изпреварване може да доведат до сблъсък.



Virtual Grand Prix 2

Ако все още се чудите какво защо Mac-геймър звучи странно...

■ VP Games ■ www.vpltd.com ■ P 700 MHz, 64 MB RAM, 16 MB Video ■ Racing ■ 1 CD

Някак неусетно през годините се затвърди мнението ми, че игрите, експлоатиращи темата Формула 1, би трябвало да бъдат на ръба на съвършенството. Смятах, че актуалният лиценз, доброто графично оформление, автентичното звучене и стремежа към максимален реализъм при управлението на болидите са задължителни за заглавията от този жанр. Творението на Paolo Cattani и Alas Soft е на път да ме убеди, че май не съм бил съвсем прав.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Virtual Grand Prix 2 е от игрите, които със сигурност ще помня дълго време. Причината за това не е свързана толкова с качествата (доколкото ги има), а най-вече с тоталното учудване, което преживях, прекарвайки известно време с този твърде странен продукт на развлекателната софтуерна индустрия. Първото изумление дойде при посещението на сайта на играта, където разбрах, че съм "качил" на PC-то си игра за иначе чудесните машини, наречени Mac-ове. Това ме наведе на разни размисли за съществуването на явление като Mac-гейминга и когато хвърлих едно око върху игрите, излизащи за тази платформа, ми стана ясно защо до този момент не съм проявявал особен интерес по този въпрос.



В последно време конкурентната битка между Electronic Arts и Infogrames за F1-пазара доведе до появата на игри, които нямаше как да не зарадват феновете на най-комерсиалното автомобилно състезание. Техните поредици поставиха нови стандарти и ми се струваше съвсем естествено всеки, който реши да се пробва с ново заглавие в жанра да се съобразява с тях.

Вероятно подобен подход би бил задължителен за всеки, стига да не се казва Cattani. Като изключим сериала "Октопод", това име може да бъде свързано със създаването на игри за вече позабравената платформа Amiga. От излизането на оригиналната Virtual Grand Prix са минали доста години, които сеньор Катани вероятно е прекарал в уединение на някое доста пусто местенце, където компютрите, Интернет и геймърските списания са били забранени. Иначе нямам обяснение защо продължението на VGP изглежда и звучи по такъв странен начин, че по всички показатели са доста далеч от представата за съвременна F1 игра.

Графиката не струва и този печален факт има своето обяснение. Така или иначе Virtual Grand Prix 2 е истинско разочарование за тези, които си падат по детайлите и автентичното оформление. Погледът от вътрешността на болида е потресаващ. Пилотската кабина е ръбеста като кашон и това важи също за формите на болида, който карате. Най-интересното в случая е, че околните изглеждат значително поприлично. Подобно по своя трагизъм е положението и със звука.

По отношение на лицензите – обяснението е повече от простичко. Макар играта да се нарича Virtual Grand Prix, пистите да съвпадат с тези, по които се провеждат стартовете от Формула 1, а болидите удивително да приличат на тези от голямото състезание,

никъде не се споменава F1

Според издателите на играта, ставало дума просто за автомобилно състезание. Тъй като тук няма да срещнете никой от истинските състезатели в този спорт, имената на пилотите нямат абсолютно никакво значение.

Основният източник на гордост във връзка с VGP 2 е свързан с така нареченият реализъм. Макар това да е една от най-големите заблуди при компютърните ралита, явно се харчи добре, тъй като не са изолирани случаи посредствените разработчици, които се опитват да повишат продажбите, изтъквайки подобни достойнства. Независимо от аргументите, които издателят посочва, поведението на болидите е доста странно. При всяко положение стилът на каране е далеч от този при аркадните ралита, но по никакъв начин не може да се сравнява с GP на Infogrames или F1 на EA Sports.



Сюрреалистичен пейзаж от поредната нова планета.



Без да поставя някакви нови графични стандарти, Perimeter визуално се нарежда сред най-красивите стратегии.

Наистина ли това е прераждането на реалновремевите стратегии?

- Codemasters / 1-C / K-D Lab
- www.codemasters.com/perimeter
- P 1 GHz, 256 MB RAM, 64 Mb Video, 950 MB HDD
- RTS
- 1 DVD

ФАКТИ

- 27 солови мисии в линейна кампания
- 28 различни единици
- 24 различни сгради.
- 36 карти за солова и мрежова игра
- 3 игрови фракции, плюс неигрови противници (Scourge)
- Графичният енджин е способен да манипулира над милион полигона в секунда
- Играта се разпространява на DVD

Когато загубите своя Frame (основната база), губите и играта.



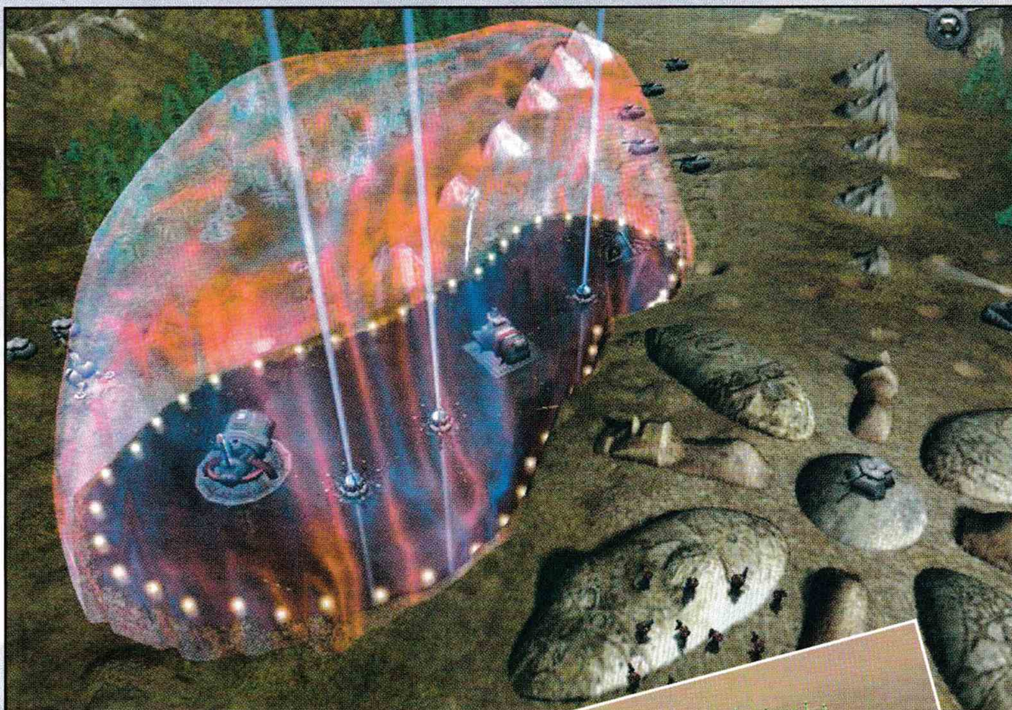
"Прераждането на реалновремевите стратегии" – нескромното подзаглавие на Perimeter ясно говори за амбициите на авторите да стоят колкото се може по-далеч от клишетата и да направят нещо ново и различно. В днешно време такива намерения за жалост се оказват колкото похвални, толкова и рисковани, защото когато се отклониш твърде много от нормите, винаги остава шансът в крайна сметка никой да не хареса играта ти. Авторите заслужават поздравления дори само заради това, че са поели този риск, а за да разберете доколко са се справили със задачата да направят едновременно нестандартна и интересна реалновремева стратегия, продължавайте да четете...

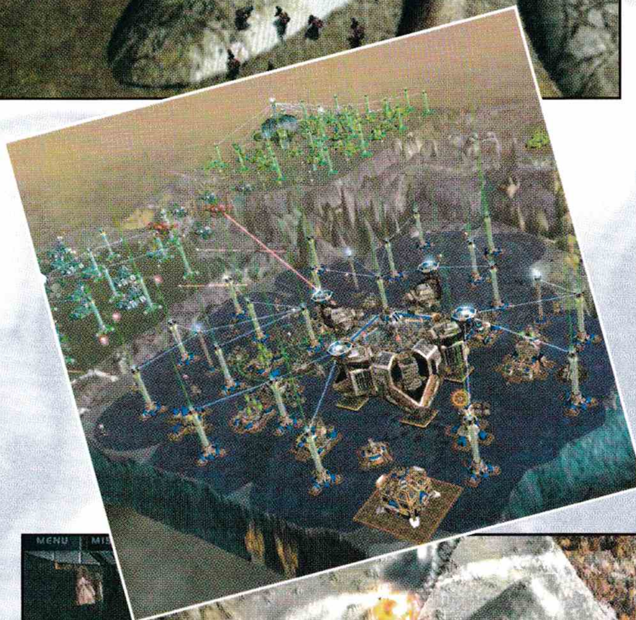
Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

Соловата кампания разказва за пътешествието на една човешка раса в непозната галактика, намираща се в ново измерение на реалността. Девет гигантски кораба (Frames), по същество представляващи мобилни метрополиси, съдържащи в себе си милиони човешки същества, пътуват от свят на свят, но навсякъде се сблъскат с враждебно извънземно присъствие – безброй зверове, родени сякаш от найстрашните кошмари на човешката раса, наричани Напастта (The Scourge – в това, а и в други названия, които ще срещнете в играта, приликите със StarCraft са съвсем случайни). Макар че технологията на хората до голяма степен ги предпазва от извънземните същества, те не могат да надделеят над тях, нито да намерят планета, където да заживеят в безопасност. В пътуването си те са напътствани от Духовете – странна раса с огромни познания, която води човеците към тяхната Обещана Земя в новото измерение. Изминали са десетки години, сменили са се няколко поколения и мнозина започват да се съмняват в техните предсказания – някои мечтаят да тръгнат обратно към дома, други искат да продължат по стъпките на предците си, а трети имат съвсем различни намерения... Всичко това прави разцеплението неизбежно, както и конфликта между отделните фракции.

И все пак, какъв е този "периметър"?

Не помните ли от училище? P = 2πr. Ако трябва обаче да отговоря сериозно, въпросният периметър е енергийно поле, което може временно да защити цялата ви база или


Енергийното поле около базата е въпросният "периметър", на който е кръстена и играта.


Преднамерено малките карти създават интересни условия в мрежовите игри.

определена част от нея от вражески атаки. То ефективно контрира всякакви ръш-тактики, а е и най-благонадеждната ви защита както срещу Напастта, така и срещу всеки друг противник, който временно има някакво надмощие в битката. Визуално въпросният "периметър" изглежда много ефектно – силово поле с неправилна овална форма, което заобикаля вашите сгради и изпепелява вражеските единици, докоснали се до него. Всичко това явно е дало на авторите достатъчно основание да кръстят цялата игра Perimeter, макар че защитното поле далеч не е единственият, нито най-забележителният новаторски елемент в нея.

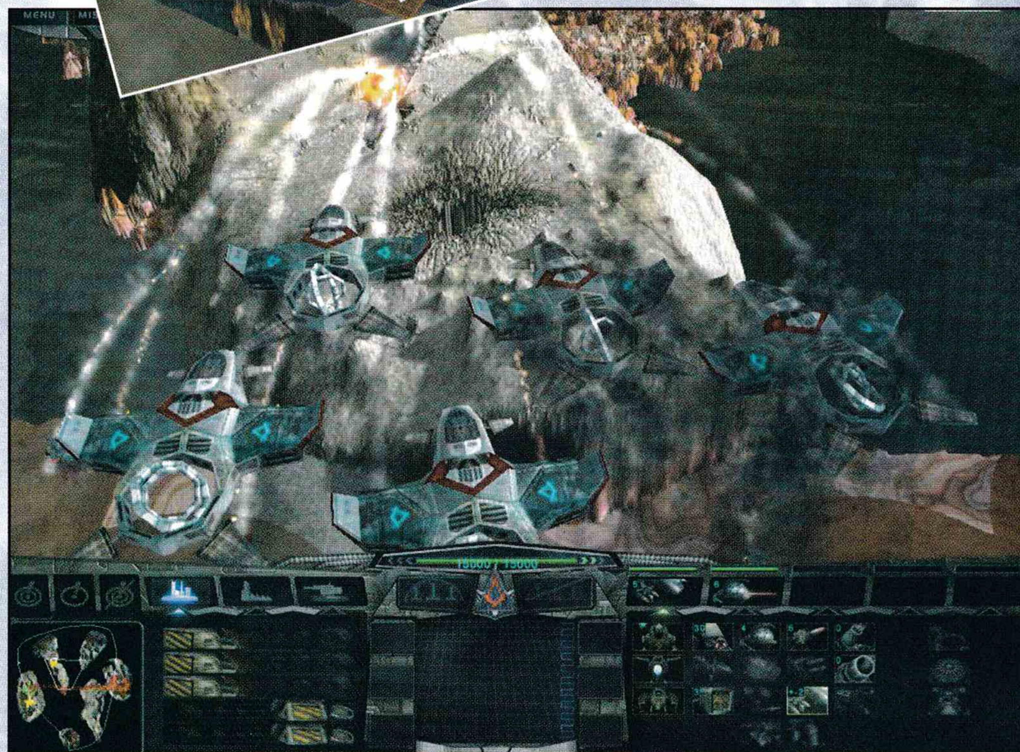
И все пак, какво е толкова различно? Нали все пак целта отново е да си конструирате функционираща база, да комплектовате армия и в крайна сметка да надделеете над противника (или да изпълните определена мисия в соловата кампания)... Дотук всичко звучи като поредния клонинг на StarCraft или Command & Conquer. За да видим съществените разлики, нека проследим геймплея отблизо – от конструирането на база, през събирането на ресурси, до ръководенето на вашите бойни единици в битка.

В началото започвате с основната си подвижна база (Frame), както и пет мулти-модулни платформи (ММП) – базова единица, която може по ваше желание да играе ролята на строител или тераформер. Особеното в случая е, че никога няма да имате повече от пет ММП и единственото решение, което трябва да вземете във всеки момент, е колко от тях да се занимават с променяне на релефа и колко – с конструкция на новите сгради.

Моделирайте повърхността, за да контролирате планетата

Бързо и удобно само с няколко кликвания на мишката можете да разпоредите за създаването на изкуствено изравнена площ, наричана "нулевото ниво", подходяща за конструиране на нови сгради. Може също така да прокопаете и бездънна бездна, която може да ви осигури съвсем определено защитно преимущество. След като дадете заповедите си, вашите ММП-тераформери автоматично ще се захванат да ги изпълняват, изпращайки нанороботи, програмирани да моделират релефа. Процесът на строеж на нови сгради също е автоматизиран, така че вие само ще трябва да указвате местоположението и типа на всяка от тях. Малък недостатък на иначе почти идеалния интерфейс е, че в даден момент не можете да заложите за строеж едновременно две сгради от един и същи тип, а от някои видове – например генераторите на енергия, ще се налага да поръчвате доста. Тези генератори, са необходими за активиране на енергийния периметър, дал името на играта, а също така добиват основния и единствен ресурс – енергията. Тя ще ви е необходима практически за всяка дейност – строеж на единици, сгради, захранване на силовото поле и т.н.

Бойните единици пък се конструират чрез "морфване" – съчетаване на комбинации от по-прости единици – доста интересна концепция, макар и не радикално нова. Базовите единици, които можете да строите директно, са само три вида – войник, нано-офицер и дроид техник и обикновено се поръчват накуп на


Летящите единици не са нещо необичайно в тази игра.

порции по десет броя (за това са предвидени "бързи клавиши"). Чрез комбиниране на няколко от тях можете да произведете над 20 други бойни единици с разнообразно предназначение, естествено, само ако имате съответните сгради и технологии. Някои от по-сложните единици са изключително интересни като способности, други обаче са скучновати и поне на мен ми се сториха излишни. Няма да навлизам в детайлни описания, защото вярвам, че за всекиго ще е по-интересно сам да ги опознае.

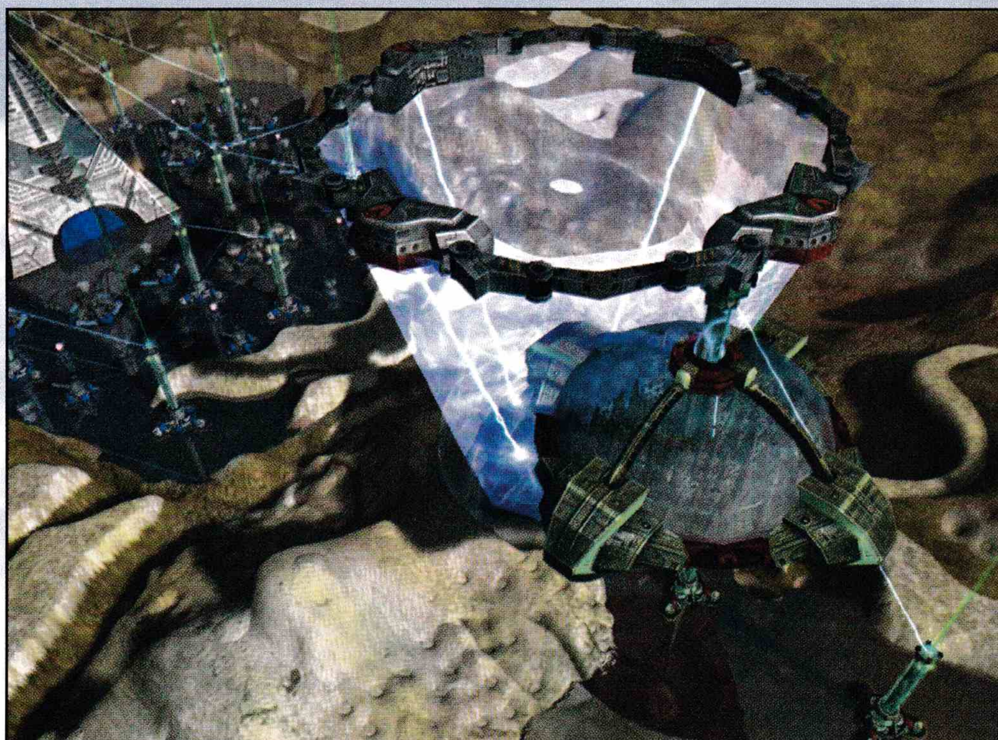
Със сигурност ще забележите, че основна концепция на авторите е била

да се избегне нуждата от какъвто и да е микро-мениджмънт

За това им намерение свидетелства най-вече опростеният интерфейс, който автоматизира голяма част от функциите "на ниско ниво", за които традиционно играчът сам се грижи в повечето други заглавия. Един такъв елемент представлява групирането на армиите – в Perimeter ще можете да управлявате максимум пет бойни отряда (като бройката им съответства на броя командни центрове, които сте построили). Всеки от тях обаче може да съдържа десетки бойни единици. Новопостроените автоматично се присъединяват към посочения от вас отряд и пътуват до неговото местоположение, ако е нужно.

Управлението на само пет бойни отряда може на пръв поглед да ви се струва неприятно ограничение но тази скромна бройка всъщност се оказва напълно достатъчна за играта. Може би една от причините за това са преднамерено малките карти, които провокират крайно динамична и бърза игра, както и борба буквално за всяка педя земя, но просто не налагат нужда от повече бойни отряди.

Досега не съм коментирал подробно графиката на играта, но смятам, че от картинките би трябвало да е съвсем очевидно нейното високо качество. Ландшафтите и сградите са моделирани наистина добре, светлинните ефекти са много красиви, а по отношение на външния вид на единиците могат да се отправят само дребни критики. Визуално играта не прави революции, но въпреки това е красива и в началото поне на мен ми бе много приятно да наблюдавам дори само как теренът се променя при тераформинг или пък как от нищото за няколко минути изниква функционална база. Естествено, всичко това има своята цена – авторите се хвалят, че енджинът им манипулира над милион полигона всяка секунда, но пропускат да споменат, че за да се насладите на всичко това в цялата му красота, ви трябва доста сериозна машина. Поне на моята поостаряла барака се наложи да направя доста компромиси с качеството, за да мога да играя играта нормално и чак когато по-късно видях как изглежда Perimeter на по-съвременна конфигурация, разбрах колко много съм загубил.

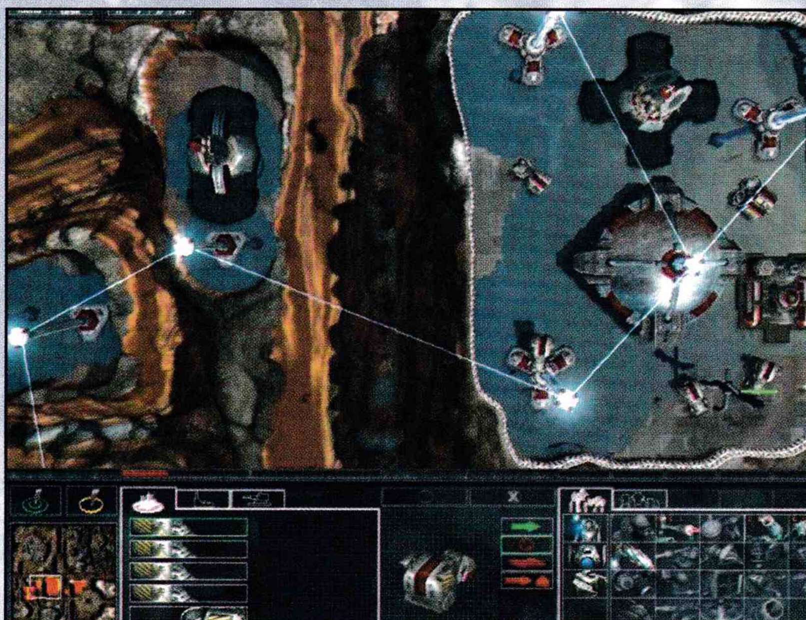


В соловата кампания порталите като този ви дават достъп до нови светове.

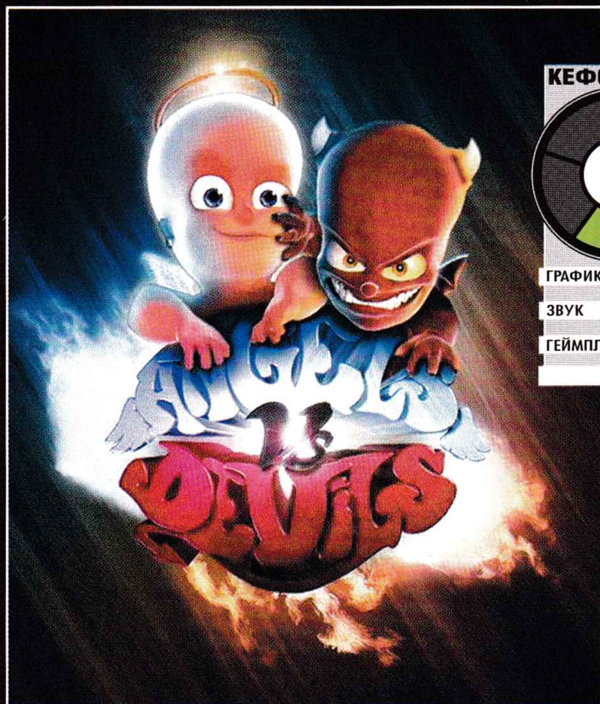


Ще се хареса ли на масовия геймър?

Според мен отговорът на този въпрос е "не". Играта просто заколва безкомпромисно твърде много свещени крави, за да се хареса на мнозинството. Геймплеят хем е познат, хем е различен, но ако има нещо, в което тази игра със сигурност няма да бъде обвинена, това е, че подозрително прилича на някое друго заглавие. Сравнително високите системни изисквания и фактът, че Perimeter се разпространява на DVD, ще стеснят допълнително аудиторията. Поне аз силно се надявам тя да не се провали, защото винаги съм уважавал опитите на гейм-дизайнерите да направят нещо нестандартно. Вярно, играта не е съвършена и има какво да се критикува – например линейната солова кампания, бързо омръзващият мултиплейър и безсмислеността на някои типове единици. Странната история и нестандартните решения на авторите (например малките игрови карти) сигурно ще отблъснат мнозина, но пък разчитам, че хубавата графика, желанието на Perimeter да бъде различна, както и това, че излиза на пазара през сравнително скучен сезон, ще привлекат достатъчно интерес, за да не се превърне тя в комерсиален провал. Дори да не представлява "прераждането на реалновремевите стратегии", би било чудесно, ако даде началото на тенденция за по-нестандартен дизайн, който би раздвижил този доста закостенял напоследък игрови жанр.



Енергийната мрежа на тази база е уязвима за вражеска атака.







Познай кои са лошите момчета!

■ Enigma Software Productions ■ www.enigmasp.com/avsd
■ P 500 MHz, 128 MB RAM, 32MB Video ■ Action ■ 1 CD

Добре дошъл, архангеле Гавраиле. Повиках те, защото имам нужда от теб за една велика мисия. Апокалипсисът наближава... битката между доброто и злото е на път да достигне своята кулминация. Човечеството очаква финалния сблъсък със силите на Сатаната. Всички мои командири са заети със спасяването на света, така че последната възможност си ти. Надявам се, че няма да отхвърлиш честта да командваш най-добрите ангели, а и... не приемам никакви откази!

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

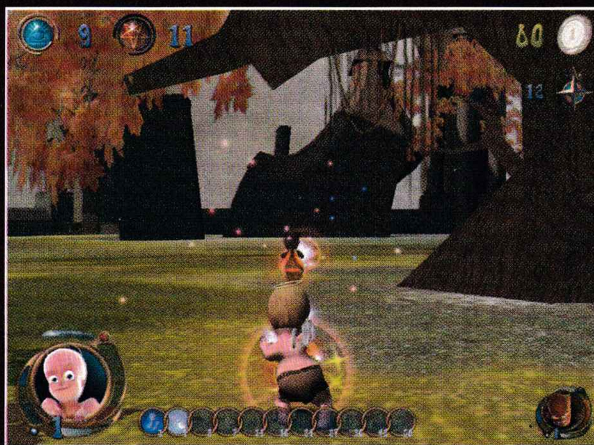
Така започва една, колкото странна, толкова и банална, игра, създадена от испанците Enigma Software. Едва ли някой може да се учуди от чудноватите идеи в концепцията на Versus-игрите. Превъплъщенията на добрите и лошите през погледа на геймърската индустрия са практически неограничени. Единствено фантазията на хората, заети с производството на игри, е в състояние да определи докъде би могло да се стигне в създаването на виртуални приключения. Командоси срещу терористи, гадни пришълци срещу земни жители, сини срещу червени, всеки срещу всеки... В интерес на истината, трудно може да бъде открита игра, в която да няма някаква форма на остро противопоставяне. В търсене на оригиналност геймърските компании стигат до какви ли не причудливи идеи, а дали поради нежеланието да богохулстват или просто поради опасения за баналност, са пропуснали да направят главни действащи лица може би най-популярните символи на доброто и злото. Това са ангелите и дяволите в тяхната окончателна битка, която може да има само един победител.

Ако се поддадете на традиционните представи за тези войни на доброто и злото, би следвало да очаквате среща с някакви страховити персонажи, от които биха могли да ви побият тръпки. След като пуснете Angels vs Devils със сигурност ще останете изненадани. Вместо ужасяващи със своята свръхестествена мощ същества, ще видите симпатични миловидни ангелчета загащени небрежно с памперси и също толкова сладки дяволчета във всевъзможни цветове, татуировки, дрешки, които обаче имат на разположение солиден божествен и адски арсенал. Ако външният вид не ви допада, създателите са предвидили възможността сами да промените фасона на вашите герои.

Като жанр Angels vs Devils е

Що ли да не взема малко бонуси...





Още един удар и Рогатия ще бъде мъртъв.

чистокръвен екшън, но с допълнителни fighting елементи

Това означава, че освен възможността за използване на какви ли не оръжия, ще може да раздавате яки тупаници и ритници на врага. Разнообразието от всевъзможни средства за унищожение е наистина впечатляващо и това се отнася и за двете страни в конфликта.

Те са аналогични и по този начин са балансирани, така че победата да идва като резултат от уменията на играча. Управлението на героите не се отличава с някаква необичайност, но изисква известно време за усвояване, тъй като се използват няколко бутона повече, отколкото при обичайните екшън игри.

В процеса на играта героите трупат опит, който се отразява директно на бойните им качества, разпределени в няколко категории. Това дава допълнителен, RPG привкус на Angels vs Devils, което в крайна сметка подобрява геймплея. А когато към цялата пъстра картинка добавим възможността за използване на допълнителни бонуси и различни магически предмети, става ясно, че по детски шарената и привидно семпла игра се оказва сравнително комплексно, макар и шеговито начинание. Сред игровите варианти за щастие присъства и мултиплейър.

Графиката не може да се сравнява с най-добрите образци в жанра, но е на поносимо равнище, така че да не дразни. Изцяло в духа на играта са сравнително меките, пастелни цветове на "райските" територии и по-мрачните и остри в страната на злото. По отношение на звука и музикалното оформление нещата не стоят добре и някак не пасват на закачливата и общо взето забавна атмосфера на Angels vs Devils.

KONUNG 2

Интересна идея и посредствено изпълнение

■ 1C/Snowball Interactive ■ www.gramis.com ■ P 400, 128 MB RAM, 8 MB Video ■ RPG ■ 1 CD


Първото препятствие пред Сашко.


По някое време ще се наложи да си купите цял кораб.



Преди няколко години руската компания 1С пусна на пазара много амбициозното RPG Князь: Легенди Лесной Страны. Играта бе издадена и на английски език под заглавието Konung. Действието се развиваше някъде в централна Европа през 7 век от новата ера и главните действащи лица в него бяха византийските воини и търговци, викингите-берсерки и местните жители-славяни. Всичко това беше примесено с много мистика, божества, магии и магически предмети и като замисъл и сюжет беше приятна изненада сред многото еднообразни и еднотипни игри от жанра... За съжаление обаче този интересен замисъл беше "облечен" в посредствено изпълнение и нищо чудно, че тази игра не бе запомнена от много играчи.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

И ето че в началото на 2003 година руснаците от 1С пуснаха втора част на играта, наречена Князь 2: Кровь титанов. Играта отново бе преведена на английски като Konung 2, а ето че сега, една година по-късно, вече можем да я намерим и на български език.

На първо четене Konung 2 не се различава особено от предшественика си, а вече има и expansion на руски език, като междувременно се готви дори и трета част... Вече стана въпрос, че оригиналът беше със сериозни недостатъци – и част от тях са старателно прекопирани. В интерес на истината все пак има и доста новости, но това далеч не е достатъчно за нещо повече от прилична игра.

Да започнем с графиката. Тя беше допотопна още преди няколко години и сега не е претърпяла почти никакво положително развитие. Ако трябва да я оценя като време, бих казал, че е застинала през 1994 г. Колкото и графиката да не е найважното нещо за едно RPG, все пак цели 10 години изоставане си е множко!

Да продължим със сюжета... И той си е същият. В предната част търсехте парчетата от някаква гривна или амулет (не помня вече всички подробности)...

И познайте какво – **героят от оригиналния Konung сега се е превърнал в главния злодей!**

Добре че едно от парчетата, което сте изкопали някога, се е оказало менте, така че хайде пак да го търсим наново. Естествено действието се развива приблизително на същото място и със същите герои – викинги, славяни и византийци. Отпаднали са някогашните класове, но пък може да играете и с женски персонажи.

За да приключим със сюжета – все пак не протестирам сериозно срещу него и той предлага интересни моменти въпреки липсата на особено новаторство. Освен това, както вече писах, цялостната идея е оригинална и интересна и още от самото начало бе грабнала вниманието ми. Геймплей - на първо четене тук присъстват всички елементи, които трябва да ги има във всяко добро RPG. Започвате с избор на герой измежду шест потомци на древните Титани – трима мъже и три жени, по една двойка от всяка "раса". Различните персонажи имат сериозни разлики в стартовите параметри и



Тези картинки, или поне някои части от тях, са най-красивото нещо в играта.


Каква оценка бихте дали на тази графика?

освен това всеки от тях има "любими" статистики, които се повишават по-лесно и бързо от останалите. Основните характеристики на всеки герой са шест – обаяние, сръчност, интелект, ерудиция, сила и издръжливост, и освен тях имате още двадесетина допълнителни умения – бойни, магически и мирновременни. Разбира се, с натрупването на опит, героите ви качват нива и сега (за разлика от Konung 1) те не са ограничени. Основните параметри и уменията обаче не могат да бъдат покачвани над 150 и съответно 100 единици, освен посредством някакви магически артефакти.

По време на играта можете да си наемате и допълнителни спътници в зависимост от показателя обаяние. Не само това – не е необходимо да развивате героя си във всички сфери, защото за изпълнение на мирновременните и магическите дейности можете да използвате уменията на другите от групата. Освен това можете (но не сте длъжни) да поемате управлението и над цели селища. Изгодата е, че започвате да получавате

ежедневен данък от всяко подвластно ви село

плюс някои други допълнителни благинки. Но с властта идват и проблеми – тези селца стават главни цели за набезите на противниковите отряди и трябва да заделяте пари за оръжия, за защитна ограда, за казарма, да осигурите наличието на ковач, лечител и на войвода, който да обучава селяните в боравене с оръжията.

Разбира се, имате и куестове – сюжетни, второстепенни и куриерски (занеси тази торба и ще получиш 100 жълтици). В самото начало пренасянето на товари е много важно, тъй като това е и най-бързият начин да научите местоположението на другите населени места.

Освен тези главни местоположения около всяко село обикновено има и няколко допълнителни локации. За да ги откриете, проследете пътеките и внимавайте кога курсорът ви покаже наличието на "проход".

Всичко, написано дотук, наистина звучи добре и вероятно някои от вас започват да се чудят какво толкова не съм й харесал на тази игра, че не е получила повече от средни оценки? Спокойно, сега следват и недостатъците.

На първо място – битките! В самото начало, след първата среща с противник вероятно ще решите, че сраженията са неимоверно трудни... докато не забележите, че от почти всички противници можете спокойно да избягате...

А след като прочетете тази статия, можете просто да си купите малко отрова, да си отровите меча, да нападнете веднъж врага и после само бягайте в кръг, докато умре.

Това става още по-лесно, ако сте въоръжени с лък или арбалет и отровите стрелите... Вторият недостатък също грижливо е запазен и изкопиран от първата част - понякога въобще не е ясно какво точно правят предметите, които ви попадат в ръцете. Намирате например син еликсир. Това обикновено го свързвате с мана, но тук ще прочетете, че в този еликсир била събрана мъдростта на древните. Честно казано, на мен ми е абсолютно безразлично дали е мъдростта или склерозата на древните – това, което ме интересува, е съвсем елементарно – какво именно прави този син елексир! Защото, ако тръгнете да правите експерименти с него, ще бъдете неприятно изненадани! Той ще ви даде малко experience points, но едновременно с това ще ви отнеме почти цялото здраве (оставате на честна дума) и ще намали (за щастие временно) силата ви до 1. И така е с цял куп други предмети – дълги цветисти и безсмислени описания и тук-там нещо полезно! Като свикне човек с действието на съответните неща, проблем реално няма, но тук-таме ви очакват неприятни изненади на първо четене, които е добре да не ви сварват абсолютно неподготвени.



Отделих толкова внимание на Konung 2 най-вече защото отдавна не е излизало някое истински добро RPG, а и поради оригиналната идея, залегнала в основата на поредицата. И мога само да съжалявам, че с тази идея не се е захванал някой по-професионален производител, защото от цялата история можеше да излезе нещо действително много добро! А в настоящия му вид се е получило RPG, което силно кръжи около посредственото.

Shrek 2™

Той е голям. Той е зелен. Той не е Хълк.

■ Activision/KnowWonder ■ www.activision.com ■ P 450, 128 MB RAM, 16 Mb Video, 900 MB HDD ■ jump'n'run ■ 1 CD

Според третия закон на Нютон за компютърните игри, при излизането на всяко хитово анимационно филмче, на бял свят се появява и равна по заглавие, но често противоположна по качество компютърна игра. Новоизлезлият "Шрек 2" естествено също получи такова съмнително признание и ето, пред нас е поредната jump'n'run игричка, която може би ще ви забавлява феновете няколко часа, но със сигурност съвсем скоро ще бъде забравена.

Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

Бързам да кажа, че играта Shrek 2, макар и посредствена, съвсем определено не е сред найкалпавите заглавия от този род. Всъщност, тя има само два сериозни проблема – скучноватите битки, които, с малки изключения, не предлагат никакво, ама съвсем никакво, предизвикателство и тоталната липса на оригинални хрумвания в нея. Иначе графиката е прилична, макар и леко демоде, хуморът също на моменти го бива, главният герой е приятно зелен и изобщо, има предостатъчно основания тя да не попада в черния списък на нашата рубрика Recycle bin.

Едва ли някой очаква особено сложна интрига точно в такава игра и затова не е чудно, че сюжетът може да се преразкаже само с няколко кратки изречения. Зеленият чаровник, огрето Шрек, се завръща в любимото си блато заедно с не помалко зеленокожата си женичка, след един приятен меден месец, прекаран на Бахамите (или някакво друго подобно курортно място). Неговият стар приятел, Магарето, го посреща с ужасни новини – приказните герои отново са в опасност, защото новата власт ги издирва под дърво и камък за многобройните им прегрешения (в това число ядене на чужда каша, нелегално садене на бобови култури, замърсяване на околната среда с кристални пантофки и т.н.). Шрек трябва не само да се оправи с тази бъркотия, а и да се изправи срещу най-голямото изпитание в живота си -

срещата с родителите на неговата възлюбена,

които са тесногръди сноби и кой знае защо никак не са доволни, че зет им всъщност се оказва зеленокожо чудовище...

Очакват ви перипетии и приключения в серия нива, в които ще имате удоволствието да управлявате не само Шрек, а също така Магарето и още няколко герои от филма (не навлизам в подробности, за да не разваля изненадата за тези, които все още не са го гледали). За съжаление, между играта с отделните герои като цяло няма принципни разлики, освен различните анимации и лафовете, с които те ви засипват. Както казах още в началото – сериозен проблем са скучните битки – в тях просто няма как да загубите, дори единственото, което правите, да е да натискате бутона за атака и чат-пат да се обръщате към поредния противник. Босовете са не по-малко безинтересни... Това до голяма степен обезсмисля подсилването на героя с еликсири, което би трябвало да е една от основните атракции в играта. Срещу скромно количество златни монети можете да си закупите от разхвърляните из нивата автомати примерно отвара за сила, любовно биле, невидимо питие и още доста подобни "помощници", които би трябвало да ви послужат в трудните битки. Трудни битки обаче няма, така че спокойно можете и да спестите златните си монети (за съжаление обаче, няма какво друго да ги правите)... Единствено полезен може да се окаже смаляващият еликсир, който ще ви помогне да стигнете до иначе недостъпни скрити зони, но той по правило не е критичен за преодоляването на нивата... Мога да говоря още за Шрек 2, но играта просто не го заслужава. Ако сте фен на филмчето, може и да я пробвате, но не очаквайте кой знае какво. Едно възможно обяснение е, че играта е детска и затова е толкова стереотипна и елементарна, но поне аз се съмнявам, че дори най-малките геймъри ще се влюбят в нея. И накрая един съвет – ако все пак я заиграете, дори не се опитвайте да управлявате героя с мишката, а направо се преориентирайте към клавиатура или геймпад!





Сговорна дружина слепи ги ражда.

Шрек винаги намира време за един бърз кютек. Жалко само, че противниците са толкова жалки.

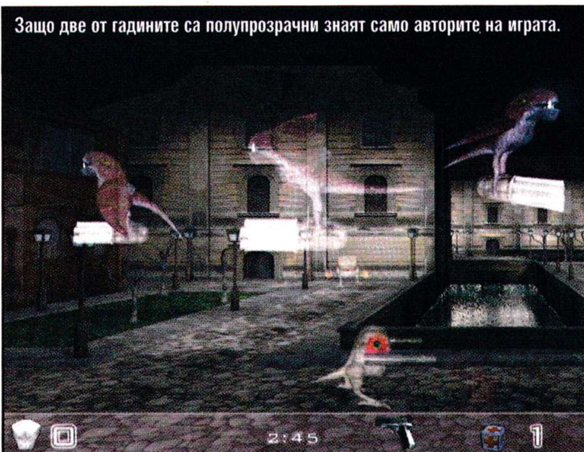


The Butcher

Хайде да постреляме по... създателите на тази игра!

■ TM Reality ■ play.com.pl ■ P2 400, 64 MB RAM, 4 MB Video ■ Arcade ■ 1 CD





The Butcher е от редките случаи, в които този надпис не води до разочарование.

Много производители на игри обичат да се хвалят, че техните продукти карали геймърите да се страхуват, че били като оживели кошмари и др. подобни. Обикновено става дума за поредната пропаганда, която трябва изостри вниманието ни върху някои потенциален мегахит от калибъра на Doom 3 и Half-Life 2. В случая с The Butcher обаче обещанието на момците от TM Reality за кошмари е изпълнено 100%, макар и в съвсем друг смисъл.

Никола Държатов
darpatov@pcclub-bg.com

Смелите поляци от TM Reality са натворили една боза на име The Butcher, която освен всичко друго имат наглостта да рекламират като... заглавие подходящо за феновете на Serious Sam и Painkiller. Та, подведен от тази рекламка, реших да видя както точно предлага това "касапско" заглавие. Вярно, очакванията ми не бяха да видя нещо от калибъра на Serious Sam 3, но поне някакъв здрав екшън сигурно щеше да се появи на екрана.

След инсталацията дойде веднага първото разочарование. Когато стигнах до главното меню, първата ми работа бе да се поровя из настройките на играта. Каква изненада – такива на практика няма. Единственото, което можете да пипате, е степента на трудност и силата на музиката. Графиката не присъства под никаква форма. С други думи разделителната способност от 640x480 се завръща триумфално в недоносчето на име The Butcher. Все пак събрах смелост и реших, че въпреки всичко трябва да дам поне някакъв шанс на играта. Все пак обещанието бе за нещо от типа на споменатите по-горе хитови игри.

И така, натискам бутона "Butchery" и какво да видя. Играта имала цели два режима. Единият е "Lone Butcher", а вторият носи гордото название "Double Impact". Като "Lone Butcher" се борите сами с чудовищата, докато, ако се спрете на втората опция, можете да играете заедно с приятел, макар че според мен най-сигурният начин да загубите завинаги приятел е да го накарате да играе на тази игра, но това е тема на друг разговор...

След избора на режим на игра иде и самата пуцаница. А тя, горката, е на нивото от преди 20 години. Че даже и по-зле. Всеки произволен Mohrhuhn предлага хиляди пъти повече развлечение и разнообразие от това, което ви чака тук.

И така тръгва първото ниво. Първото впечатление е неустоимото желание

да се запозная лично с авторите на играта и да изпразня в тях целия арсенал,

който са ми предоставили. От каквото и да е било 3D естествено няма и следа. По-лошото е че няма и следа от геймплей. Едно в интерес на истината трябва да се признае на TM Reality – играта действително по нещо прилича на Serious Sam и Painkiller и това е, че на всяко ниво трябва да избиете определен брой гадини, за да минете напред. С това обаче приликите свършват. В трите нива, които изтърпях, се предлага нещо като shooting gallery, като вие сте с фиксирана позиция и трябва да стреляте по всичко, което се движи. Лошото е, че движещите се неща са общо 2 вида, а това писва някъде около петата минута. За визуалните качества въобще няма да говорим, защото по моето скромно мнение дори аз с помощта на MS Paint щях да създам поне същите по качества чудовища. А честно и без срам си признавам, че не мога да рисувам!

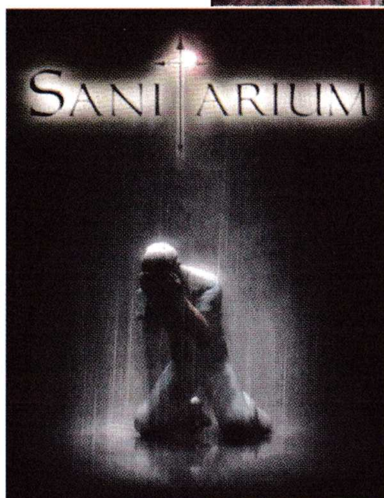
Дори да преглътнете очевадно малоумния геймплей и още по безумната визия на The Butcher, ще установите, че това далеч не е всичко. Да кажем, звукът. Във всичките нива, които си причиних в името на този тест, музиката беше еднаква, останалите звукови ефекти също. Най-веселото е, че различните пушкала също звучат еднакво. В интерес на истината единственото нещо, по което познавате, че сте сменили оръжието, е броят на изстрелите, които са ви необходими, за да убиете гадина. Летящите такива загиват от 2-3 изстрела с пистолет, докато с двуцевката падат от раз. Наземните "чудовища" си умират веднага, независимо с какво ги трепете в момента. Иначе от TM Reality са се постарали да вкарат дори малко power-ups. От време на време от небето валят здраве, брони и муниции. Това обаче е твърде слаба утеха за кошмарите, които геймърите, излъгали се да си пуснат The Butcher, ще преживеят. Така че моят съвет е да бягате от тази игра като дявол от тамян. Единственото изключение от това правило е, ако сте програмист на игри – тогава задължително я изиграйте до края, за да знаете какво не трябва да има във вашата собствена творба!



Sanitarium

Трудно ми е да определя жанра на тази игра. За мен Sanitarium е преди всичко интерактивен филм. В него е разказана една от най-добрите истории, с които съм се сблъсквал през живота си.

Веселин Жилов
sizyfus@abv.bg





Сюжетът е изплетен с помощта на шест разказа, които на пръв поглед нямат нищо общо помежду си. В първия се озовавате в изоставено градче. В него живеят обезобразени деца, които постепенно губят човешкия си облик. Родителите им са изчезнали. Децата твърдят, че за тях се грижи нещо, което наричат "Мама". "Мама" ги е направила по-красиви, "мама" е премахнала възрастните, те ще станат част от "мама" и вече никога няма да бъдат сами... Но след като се слеят с нея, вече няма да могат да скачат на въже, няма да играят на морски шах или на криеница. Ще забравят кои са. Какво всъщност е "мама"? Истината е, че очите ви я виждат през цялото време, тя просто е навсякъде. Невежият ви ум обаче не я вижда и в това е проблемът...

Във втората история поемате ролята на малко момиченце, което с учудени очи се разхожда из нещо като цирк и гигантски лунапарк. Акробати, фокусници, клоуни – те всички са нещастни. Островът, на който са отседнали, е поразен от бедствие, което е убило всичките му жители (освен едно-единствено семейство). Във водата плува морско чудовище, което нощем изяжда оцелелите хора на острова един по един...

В третата история играете като Grimwall – циклоп, който е герой от комикс. Той се намира в гигантски, органичен кошер, пълен с кибер-насекоми (насекоми с кибер-приставки). Те са подчинени на своята Кралица. Под повърхността на една история, в която на пръв поглед всичко е наред, се крие абсурдна, шокираща истина. Ще я научите от други циклопи, които бавно, но необратимо губят разсъдъка си...

В четвъртата история сте Olmec – божество, свещен воин, който ацтеките са призовали, за да бъде спасено селото им. Уви, пристигате твърде късно – почти всички са мъртви, а труповете им са разхвърляни като разкъсани парцали. Някои от оцелелите вече не ви вярват. Пък и що за божество сте, след като не сте успели да спасите хората си? От тази история (и от историята на малкото момиченце) можете да разберете и защо дори задгробният живот може да бъде несправедлив...

Петата история е преплетена с всички останали. В нея играете като Макс – човек "без лице", с глава, превързана с бинтове. Единственото, което помните, е, че сте катастрофирали с кола, малко след като сте открили нещо много важно. Намирате се в странна лудница, и преживявате гореописаните истории, благодарение на болния си ум. А дали наистина сте луди? Кой сте вие? Къде сте? Какво става тук? Каква е истината? Какво трябва да правите?



DREAMFORGE

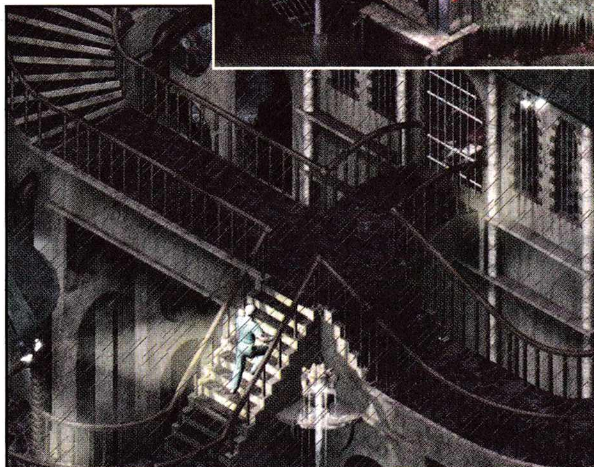
- Sanitarium е създаден от художника Mike Nikolsen. Той и още десетина души стоят зад името DreamForge. Ще опиша накратко игрите, които компанията е създала.
- В самото начало те наблягат преди всичко на RPG-тата. Forgotten Realms: Menzoberranzan (1994) е RPG, базирано на правилата на AD&D (втора ревизия). Историята се явява "продължение" на книгата-трилогия на Р. Салваторе "Тъмният Елф". В нея се разказва за Drizzt - тъмен елф, който се опълчва срещу народа си. Човеците също го мразят и той се озовава в незавидното положение на прилепа (нито мишка, нито птица). В Menzoberranzan не започвате играта с Drizzt. Срещате го в Icewind Dale и можете да го приобщите към групата си.
- Anvil Of Dawn (1995) е повече екшън-ориентирано. Между другото всички RPG-та на DreamForge използват first person перспектива, дори и когато не става въпрос за истинско 3D, а за рисунки.
- Ravenloft: Stone Prophet (1995) е продължение на Ravenloft: Strahd's possession (RPG на друга фирма). Феновете на AD&D твърдят, че била доста оригинална за времето си.
- Следва Warwind (1996) - фентъзи RTS с някои нови (отново за времето си) идеи.
- Chronomaster (1996) е куест, създаден по роман на Роджър Зелазни (той е един от сценаристите на играта). Поемате ролята на пенсиониран дизайнер на светове. Само най-богатите хора могат да си позволят собствена джобна вселена. Задачата ви е да оправите повреда, която е спряла времето в няколко свята. Декорите и героите в играта са рендирани предварително.
- След Sanitarium (1998), екипът се разпада. Все пак няколко души от Dreamforge са участвали в направата на Run Like Hell (2001) - футуристичен survival horror, който излиза само за X-box. За съжаление тук Mike Nikolsen не се проявява като сценарист, а само като графичен дизайнер.





Тези екзистенциални въпроси мъчат героя и играча и чакат отговор.

Може да забележите, че във всички истории, които преживявате, се повтарят някои мотиви – например страданието на децата, фактът, че пристигате твърде късно, за да помогнете, както и това, че вашият враг действа подмолно, като скрита болест... Или пък ръководен от амбиции и алчност. Ето така стигаме до шестата история – спомените за истинския живот на Макс. Тези спомени не са част от геймплея, а се разкриват само и единствено по време на анимациите. По времето, когато играта излезе (1998), пиратите продаваха най-вече орязани версии на игрите. Sanitarium реално заема три диска. Препоръчвам ви да си намерите именно пълната версия. Да играете Sanitarium, без да видите анимациите, е все едно



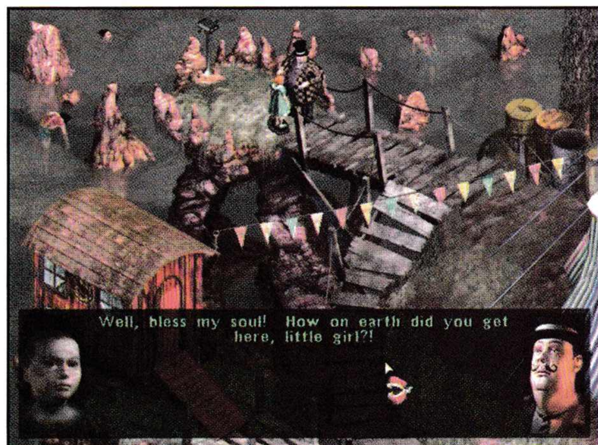
да гледате първата "Матрица",

като пропуснете десетината минути, в които Морфей обяснява на Нео къде е и какво всъщност се е случило. Спомените на Макс подреждат мозайката по изумителен начин, те свързват логически петте истории. Без тях няма как да научите по-дълбокия смисъл на това, което правите. Ще останете с много погрешни представи и заблуждения. Освен това ще се лишите от изумителния финал. Или може би е по-точно да кажа, че няма да го разберете. Това наистина е една от най-добрите развръзки, които някога съм виждал.

Няколко думи за Sanitarium като игра. Наблюдавате героя си в изометрична перспектива, позната ни от игри като Diablo и LBA. Донякъде играта е куест, защото говорите с хората и събирате предмети. Само че в повечето случаи не носите в себе си повече от две (две!) неща наведнъж. Загадките с предмети са лесни, целта е задъхано да продължавате напред, за да напредвате в безумно вълнуващата история. Неприятно е само, че някои обекти (например малко камъче пред църквата) са много дребни, за да бъдат забелязани. Героите също са много готини, мой любимец е лудият проповедник. От време на време се срещат загадки, които визуално напомнят за MYST, но уверявам ви – те са много оригинални и интересни и внасят разнообразие в геймплея.

От друга страна, в Sanitarium се срещат редица отклонения от куеста. Например, в градчето играете на криеница с децата. Има нива, в които трябва да се биете, да избягвате капани, да дърпате ръчки. Играта е доста по-жива и реалистична от обикновен куест. Поради изометричната перспектива добивате усещане за цялостност и свързаност на околния свят.

Като недостатък бих посочил неприятен бъг, заради който още на второ ниво губите възможността да продължите напред. За него има patch, но странното е, че файлът, който трябва да бъде подменен, се намира на CD-то, а не на твърдия диск.



Fight Zone

Един от най-добрите безплатни екшъни, излизали напоследък!



Fight Zone – гладиаторски турнир, на който облечени в стомана бойци от бъдещето се избиват взаимно пред немия поглед на камерите. Всеки е добре дошъл! Участието – безплатно!

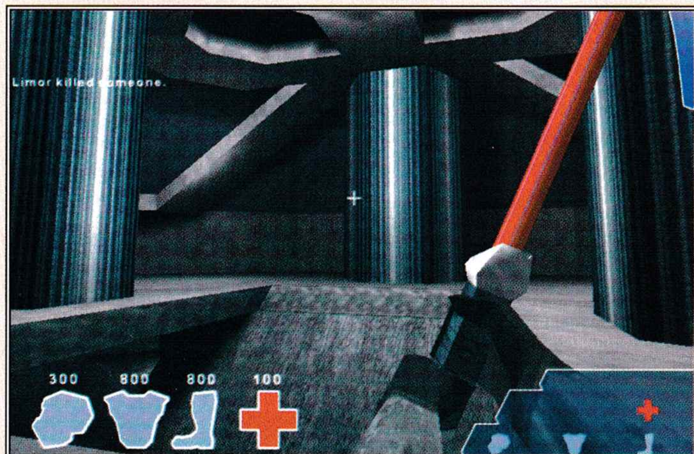
Апостол Апостолов
raynerape@mailbg.com

Един поглед върху професионално написаното ръководство към играта разкрива причината за нейния изпипан външен вид – авторите на Fight Zone явно са имали намерение да пробият с нея на комерсиалния пазар, но това по една или друга причина не се е случило. Няколко години по-късно играта има шанс единствено ако бъде подарена на потенциалните ѝ фенове – и ето, че тя е тук!

Fight Zone предлага изчистения интерфейс и подход към мултиплейъра, с който сме свикнали от заглавия като UT или Quake. Соловата игра се изчерпва в изтребването на няколко бота, чийто изкуствен интелект наподобява на разгонени слепи зайци, без признаци на каквато и да е тактика. Истинското предизвикателство е на някой от наличните сървъри в Интернет, които се радват на забележителен интерес. Играта не изисква недостижимо добра връзка – 56 килобита в секунда са напълно достатъчни, за да играете без забавяне в действието.

Това, което отличава Fight Zone от повечето заглавия от жанра, включително и най-големите хитове, е възможността преди игра да настроите своя персонаж с над 10 характеристики, разделени в четири групи – оръжия, крака, тяло и глава. Трябва внимателно да прецените които способности на боеца си да подсилите и кои да отслабите, защото всяка една точка оказва голямо влияние върху самата игра и използването на наличните шест оръжия в играта. В Fight Zone оръжията също така нанасят локационни щети, отчитани с общо четири различни показателя за живот.

Колкото и богат да е геймплеят на играта, визуалната обвивка създава усещане за недовършеност. Приятното въведение и музикален фон се срещат с монотонен и оскъден дизайн на общо трите налични нива. Добрата новина е, че авторите обещават в бъдеще поддръжка за играта, с нови нива и модели за играчите.



Xenon 2000

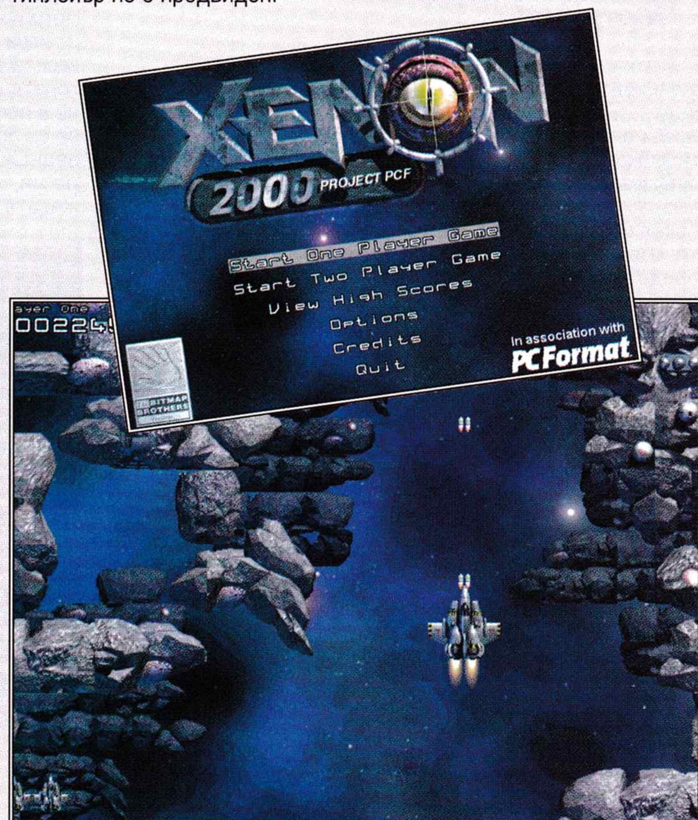
Реверанс от Bitmap Brothers към техните фенове

Когато геймърите сънуваха монохромни сънища, а компютрите брояха на пръсти мегахерците си, една космическа епопея се превърна в класика – Xenon 2 на Bitmap Brothers. Двадесет години по-късно Bitmap Brothers и PC Format ни връщат назад...

Апостол Апостолов
raynerape@mailbg.com

Xenon 2000 е една инициатива на The Bitmap Brothers Company и списанието за игри PC Format, която ни връща към една култова за едно изгубено поколение вертикална космическа аркада, в която за пореден път поемате управлението върху незнаен борец са справедливост и се отдавате на геноцид срещу вражеската извънземна паплач. През осемдесетте години Xenon 2 плени феновете си с такива новости като забележителна черно-бяла графика, пристрастяващ геймплей, възможност за пазаруване на огромно количество ъпгрейди и комбинирането им и едно-единствено огромно ниво, което само най-добрите играчи можеха да преодолеят.

Xenon 2000 следва традицията и е продукт, създаден за носталгично настроените потребители – освен значително подобрената графика и звук, в геймплея не са въведени абсолютно никакви промени. Отново нивото е само едно и по външен вид и разположение на противниците копира до последната подробност оригиналната игра. Авторите дори са предвидили, че мнозина от играчите ще пожелаят да създават собствени нива, и в играта има включена възможност за зареждане на фенски произведения. Огромното количество от ъпгрейди за космическия изтребител отново е тук, като за разлика от оригинала се падат далеч по-често, с което доста трудният геймплей е направен по-достъпен за модерния разглезен играч. На определен етап от играта ще можете да продавате или закупувате отделно от срещаните магазини. На края на всеки участък от нивото ще срещнете и могъщи противници, които ще ви покажат защо е било необходимо да си събирате чинно ъпгрейдите. Накрая няма как да не спомена възможността двама играча да си премерят силите срещу извънземния противник – за съжаление това е възможно само на един компютър. Мултиплейър не е предвиден.



UT 2004 Футбол с колички в Unreal Tournament

CarBall 1.2





Понякога авторите на MOD-ове имат действително извратени идеи. Една от тях е намерила своята реализация в новия MOD CarBall за Unreal Tournament 2004. След като инсталирате MOD-а, ще можете да се пробвате като футболист, само че няма да ритате топката с крака, а с предната броня на вашето бъги.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Със своя уникален замисъл MOD-ът ще се класира в челната тройка за най-оригинално хрумване на тема Unreal Tournament 2004. Реално погледнато, геймплеят предлага футбол в неговата най-чиста форма. На всяка карта имате по две врати, топка и два отбора, които имат за цел да си отбележат голове. Разликата с най-популярния спорт е единствено в играчите. В CarBall вашите спортисти са

зад воланите на бъгита и трябва да контролират топката с помощта на превозните средства

Това има и своите положителни страни. Първата е, че нарушения няма. В CarBall всичко ви е позволено. Дори грубите влизания в задната броня на противников нападател са желателни, ако не искате да записвате срамни загуби на терена. Номерът с количките предполага яки мелета тип Destruction Derby, които освен това са реализирани по доста впечатляващ начин.

Естествено колите не са с неограничена издръжливост и при непрекъснатите катастрофи съвсем скоро ще видите, че щетите са сериозни. Авторите на MOD-а са се погрижили и за това. По целия игрален терен има разхвърляни най-различни бонуси, които ви помагат да оцелеете в мелето. От една страна, с тяхна помощ можете да ремонтирате колата си, а с подходящите ъпгрейди получавате допълнителна скорост или пък... ракети.

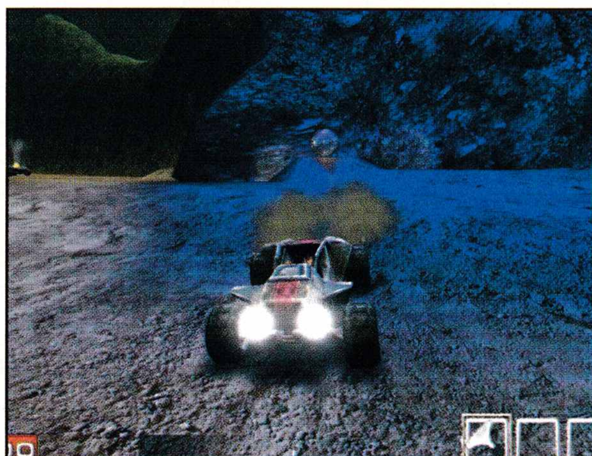


НА ДИСКА

На диск 2 и DVD-то към броя ще намерите пълната версия на CarBall, както и последния patch за Unreal Tournament 2004, който е желателно да инсталирате. Освен това на дисковете ви очакват още нови карти и други MODs от наскоро завършилия конкурс на Epic.

За момента CarBall предлага само четири карти, което не е особено много, като се има предвид, че няма как да играете на арени, които не са правени специално за тази модификация. В асортимента има класически футболен стадион, ледена пустош, горски пейзаж и разходка по жежките пясъци на Сахара. Не е много, но е от сърце, още повече, че авторите на MOD-а са се постарали и с графиката и звука. Всичките карти изглеждат повече от прилично, а освен това предлагат и подходяща музика.

Реално към този невероятно забавен и оригинален MOD имам само две по-сериозни забележки. Първата е свързана с камерата, която не винаги дава най-добрата перспектива към събитията на терена и може да ви докара до сериозни обърквания в някоя по-напрегната ситуация. Втората критика е във връзка с изкуствения интелект. От една страна, е похвално, че авторите на CarBall са се постарали да вкарат ботове и така да направят възможна и солова игра, но тяхното поведение на терена е всичко друго но не и адекватно. Действително от време на време противниковите защитници успяват да ви направят по някоя неприятна засада, но това е по-скоро изключение и като цяло в солов режим поне на този етап MOD-ът не предлага кой знае какво предизвикателство. Това обаче е оправдано от някаква гледна точка, защото той е сравнително нов, а и освен това е предвиден предимно за игра в мрежа. Именно там е и голямата сила на CarBall. Когато се пуснете срещу приятели, ще видите доста по-забавната страна на CarBall. Срещу живи противници мачлетата доставят огромно удоволствие и могат да ви задържат пред мониторите доста часове наред.







Моля, не стреляйте по рецензента!

From: fori_venom@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC Club,

Няма нужда да казвам, че съм ви огромен фен (нали се абонирах за броя ви с DVD, пък и имам всичките ви броеве). Но статията ви за Painkiller от последния ви брой направо ме разочарова.

Не можах да разбера защо наричате геймплея на играта скучен. Заради това, че само се редува стреляне с презареждане? Но то е така и при Serious Sam. Според мен, геймплеят на Painkiller допълва страхотно липсите на гореспоменатия Сам. Присъствието на уникални и, бих казал, колосални босове, всеки от които бива унищожаван по различен начин, лично на мен много ми допадна. Смятам, че Painkiller е страхотно приложение за закоравелите фенове на Serious Sam като мен.

Казвате, че графиката е над средното ниво, не можах да разбера кое не ви харесва в нея - може би на гадовете можеше да се обърне повече внимание, но оръжията, както и архитектурата са на едно невиждано ниво. Вярно е, че не е толкова добра, колкото е Far Cry, но на Far Cry системните изисквания са неизпълними за обикновения геймър.

За звука сте прави, че реплики от страна на героя щяха да внесат малко разнообразие, но ако казваше на всяка убита гад по някоя крилата фраза като Duke Nukem или Serious Sam, то щеше да омръзне бързо. А за метъла нямам думи. Това беше изключително обида за метъл фен като мен. Смятам че при такъв наситен екшън и такъв приток на адреналин най-удачният звук ще е метълът. Затова смятам, че оценката поне на звука можеше да бъде по-добра от 2.

Знам, че сигурно няма да ми публикувате писмото, но поне може да ми отговорите защо една от най-добрите игри за мен в момента заслужава обща оценка 3.

Поздрави на целия екип и продължавайте да правите най-доброто списание за България. Просто нямате конкуренция!

Ваш огромен фен
Venom_Plague

Reply:

Здравей!

Винаги се радваме, когато ни пишат, било то за похвали или за критика (а в твоето писмо има и от двете). Конкретно за статията за Painkiller, която те е разочаровала - явно не си съгласен с оценките, които авторът е дал и с това, че е определил геймплея като "скучен". Не трябва да забравяш, че статиите в PC Club са все пак дело на конкретни личности, които изразяват своето мнение за игрите, което просто няма как да съвпада с това на всеки отделен читател. Например, ако Иван бе харесал повече играта и я бе оценил, да речем, с обща оценка 5, а не 3, със сигурност щяхме да получим от някой друг геймър подобно на твоето писмо, което да ни обяснява колко сме сбъркали в статията, и как Painkiller не заслужава толкоз висока оценка. И това е чудесно - нали затова сме различни хора с различни вкусове, не е задължително всеки да харесва едни и същи игри. Естествено, авторът се опитва да предаде освен своето собствено мнение, също и общите настроения около всяко заглавие, но това не винаги е лесно.

Факт е, че повечето ревюта за тази игра в интернет бяха много по-критични от нашето, но също така е факт, че има хора като теб, които много я харесаха въпреки това. Аз лично мога да ти посъветвам само едно - прочети още веднъж статията от миналия брой, без да се ядосваш, и ще видиш, че по много въпроси мнението ти съвпада с това на автора. Например и двамата харесвате големите босове, давате една и съща оценка на графиката, макар че го изказвате по различен начин, и сравнявате играта със Serious Sam... Просто на теб тя ти е допаднала много повече, отколкото на автора, който я е оценил с все пак положителната оценка 3 и не е пропуснал да спомене добрите й качества.

Две идеи

From: tisho_boy@mail.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC Club! Всеки път си купувам с нетърпение списанието ви. Вие сте най-добрите в България. Имам няколко идеи:

1. С новата система за оценяване е много по-добре, но цветовете не са точни. Добре започвате с червено и оранжево, но нататък всичко е зелено. Би трябвало за оценка 3-да е жълто, за 4-тъмно синьо, а за 5-светло зелено.

2. Защо не отделите (или добавите) една-две странички в списанието, където да кажете какво ще има в следващия брой в двете CD-та и какво-в DVD-то. Често е трудно да избереш някое от двете, а пък и тук в Стара Загора продавачите не позволяват да погледнеш върху дисковете, та да разбереш какво има различно.

Reply:

Поздрави и от нас!

1. По отношение на цветовете в каренцето с оценката - ти не си първият, който ни праща питане, защо оценките 3, 4, 5 отбелязваме с един цвят - зелено. Нашата идея е, че всички игри, отбелязани със зелено, са добри (повече или по-малко) и със сигурност може да се намери някой, който да ги харесва, дори много - виж например случая с Painkiller, който коментирахме пространно по-горе. Игрите, отбелязани с червено и оранжево (съответно оценки 1 и 2) са съвсем категорично калпави и нямат никакви шансове, а различният цвят в случая се явява допълнително предупреждение, което ви казва да стоите по-далеч от тях. Цифрата на оценката и без това се вижда ясно, дори отдалеч и заради това графичните ни дизайнери не смятат, че са необходими различни цветове за другите три оценки.

2. Предложението ти звучи добре, но има малък проблем - обикновено нямаме никаква идея какво ще сложим на следващите дискове един месец предварително. Всичко зависи от това какви дема, филмчета и програми ще излязат на пазара през следващия месец, а за да знаем това предварително, ще са ни необходими някакви свръхестествени сили... Не разбираме защо вестникарите в Стара Загора да не позволяват да четете какво има върху дисковете - та нали така е по-вероятно да продадат списанията? Сигурен ли си, че е обща практика, а не става въпрос за някой отделен вестникар-особняк, който е пенсиониран старшина от Грудово, освен това има тикове на едното око и си държи безболна бухалка на под сергията? Ако трябва да говорим сериозно - единственият начин да се осведомяваш предварително за съдържанието на дисковете е чрез официалния форум на списанието, където винаги посочваме по-интересните неща при представянето на всеки нов брой.

BG3 - има ли такова животно?

From: maddragon@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравей, любимо списание!

Вие сте най-доброто списание, излизало някога (не, че не си го знаете, де). Та така - на въпроса. Вярна ли е информацията, че ще излиза Baldur's Gate 3? Това е една от най-великите игри, излизали въобще за PC. За това ви питам - да знам да храня ли надежди. Разберете ме, просто бях почти влюбен в тази игра.

Но стига с моите проблеми.

Пожелавам ви все така да сте най-добрите и пред всички останали!

Чао

Reply:

Здравей!

Идеално те разбирам, аз също бях влюбен в тази игра, особено във втората ѝ част. За момента обаче не мога да ти донеса добри новини. Няма официално съобщение, че се работи по трета част на играта за PC. Всичко, което си чул, са слухове, тръгнали или от Diablo-подобното, екшън-ориентирано заглавие Baldur's Gate: Dark Alliance, издавано само за конзоли, или от новата серия Baldur's Gate игри, които Atari наскоро обявиха, че ще правят за мобилни телефони (и които също едва ли ще имат много общи неща с оригинала)... Така че, ако се надяваш да играеш Baldur's Gate 3, не те съветвам да си купуваш конзола или модерен телефон с голям дисплей, а просто да запазиш търпение. Скорошният успех на Star Wars: KOTOR (правен от създателите на Baldur's Gate, между другото), доказа на света, че в направата на сериозни солови ролеви игри има смисъл, така че, кой знае, може скоро и серията Baldur's Gate да се завърне там, където ѝ е мястото - за PC. Дано!

Още въпроси

From: bogiturbo@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC Club!

Да не започвам с комплиментите, а с въпросите:

1. Ще тръгнат ли Sacred, Sven 2 XXX и NFS Underground на компютър с P3 707 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video, Win 98, DirectX 8?

2.Можете ли да направите вашето списание 88 страници?

Моля ви, дайте ми отговор.

Бай, бай.

Reply:

1. Sven съвсем определено ще ти тръгне (който и да е епизод). Sacred и NFS Underground може би ще подкараш с известни мъки, но едва ли ще ти вървят добре, защото конфигурацията е под минималните им изисквания. Пробвай да намалиш детайлите максимално и може би ще стане... И, ако не е тайна, как намери този процесор, точно на 707 мегахерца?

2. На този етап не можем да си позволим да увеличим обема на списанието, без да вдигаме цената (а пък второто не желаем да правим изобщо). Обещаваме тържествено, че когато обстоятелствата (тези от финансов характер) го позволят, изобщо няма да се бавим и ще направим списанието не 88, а направо 100 страници.

На писмата отговори:
Боян Спасов

Дзен или изкуството да поддържаш компютри

Съвети в помощ на начинаещия сисадмин

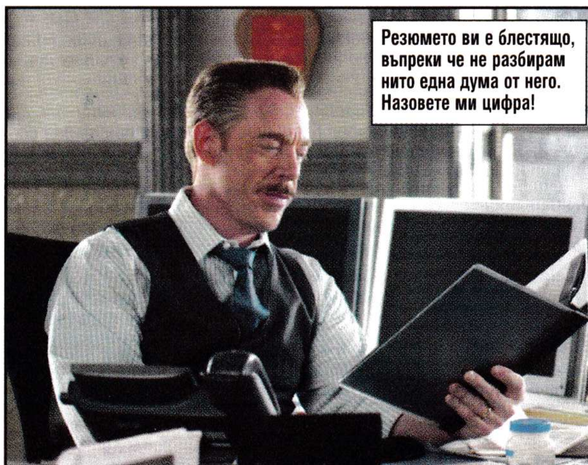
Намерили сте си наскоро работа като компютърен спец и все още се чувствате неуверен? Чудите се какво точно включва длъжностната характеристика на новата ви гръмка титла "системен администратор" или "IT-експерт"? Не търсете повече – на тази страничка ще ви дадем няколко полезни съвета за успешното практикуване на новата професия (редакцията на PC Club не носи никаква отговорност за загуби на работното място, понесени административни наказания, телесни щети или опити за убийство, които са ви причинени в резултат на прилагане на практиките от настоящата статия).

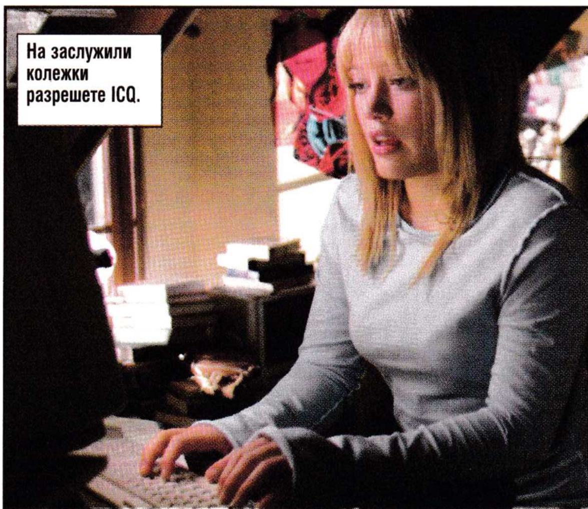
Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

1. "АЗ съм твоят администратор и да нямаш други администратори освен мен" – това трябва да е вашето мото в новата работа, ако не искате да я загубите скоро. Не забравяйте, щом фирмата е решила да наеме на това място някой с ВАШИТЕ способности, значи там никой друг не разбира от компютри дори и наполовина колкото вас. Шефът ви вероятно ги възприема като ненужно усложнени пишещи машини, с които само някой полубог може да се пребори, а и колегите ви сигурно не са твърде компетентни. Остава само да поддържате заблудата им – когато има някакъв прост проблем, който лесно можете да оправите, дайте си вид, че сте се справили с нещо много комплицирано и смело обирайте лаврите за заслугите си; а когато изникне нещо, което не е по силите ви, без колебание прехвърляйте вината другиму – върху секретарката, чистачката, Бил Гейтс, пиратския софтуер или пък върху колегата, който вчера ви е погледнал накриво, защото сте му изтрили иконката на Minesweeper от десктопа. Когато някой друг заговори за компютри или за човек, който понаznaйва нещо от компютри, винаги се отнасяйте с благо пренебрежение, давайки на околните да разберат, че вие с абсолютна сигурност сте по-компетентен и изобщо – незаменим.

2. Никога не свършвайте за 5 минути работа, която може да отнеме 1 час – това простичко правило често убягва на младите специалисти. Ако отстранявате възникналите проблеми бързо, никой няма да ви похвали, нито повиши, само ще ви затрупват с още работа или пък ще направят нежелателния извод, че длъжността ви изобщо е прекалено лесна. Като цяло, винаги е за предпочитане да мързелувате на работното място, давайки си вид, че вършите работа, вместо наистина да работите.

3. Запазете известна доза мистика в професията си. Не забравяйте – вие сте вездесъщият Системен Администратор, който обладава умения, недостъпни за простосмъртните. Вие раздавате акаунтите, настройвате файъруола и знаете какво означават всички трибуквени съкращения (например LAN, ISP, ASP, TIE и т.н.). Запазете тайнствата на вашата професия като например на всяко 13-то число минавате през офиса с китка здравец и пръскате компютрите със светена вода. Когато шефът поиска от вас да пуснете най-сетне мрежата, както сте обещали, добра практика е да погледнете към тавана и да кажете дълбокомислено "днес не е писано". Ако поиска допълнителни обяснения, учтиво му отговорете, че вие не му се бъркате в делата, да не се бърка и той във вашите или пък го засипете с неразбираем компютърджийски жаргон, който със сигурност ще го стресне, доказвайки още веднъж вашето превъзходство.





4. В никакъв случай не ограмотявайте колегите си дори за най-простите неща. Не забравяйте – докато сте единственият човек в офиса, който може да разменя колонките на екселска таблица или да настройва фонетичната кирилизация, вие сте безценен за фирмата. Ако се появи втори със същите умения, тутакси ставате поредният служител, който утре може да бъде заменен.

5. Не позволявайте твърде много на другите, за да не ви се качат на главата. Колегите ви трябва да се научат, че по отношение на нещата, свързани с компютрите, ВИЕ имате последната дума. Ако например фирмата използва чат-програма за вътрешна комуникация, добра практика е да я спирате примерно всяка сряда "за профилактика". Ако сървърът е работил твърде дълго, без да блокира, изберете пиков час и изключете тока без предупреждение. Вярно, колегите ще загубят текущата си работа, но пък ще свикнат с несигурността на електрониката и за в бъдеще още повече ще разчитат на вас и ценните ви таланти. Освен това, ако поискате да си издействате повишение, просто трябва да спрете да им създавате проблеми за известно време и шефът със сигурност ще удовлетвори искането ви (защото явно се стараете и много работите, за да постигате такива забележителни резултати).

6. Никога не издавайте на лаиците най-съкровената тайна на всеки админ – 95% от проблемите от софтуерно естество могат да се отстранят чрез форматиране на диска и преинсталиране на софтуера. Проблемите от хардуерен характер пък най-добре се решават с подмяна на всичкия хардуер.

Orisinal

Малко утринна свежест в Flash опаковка!

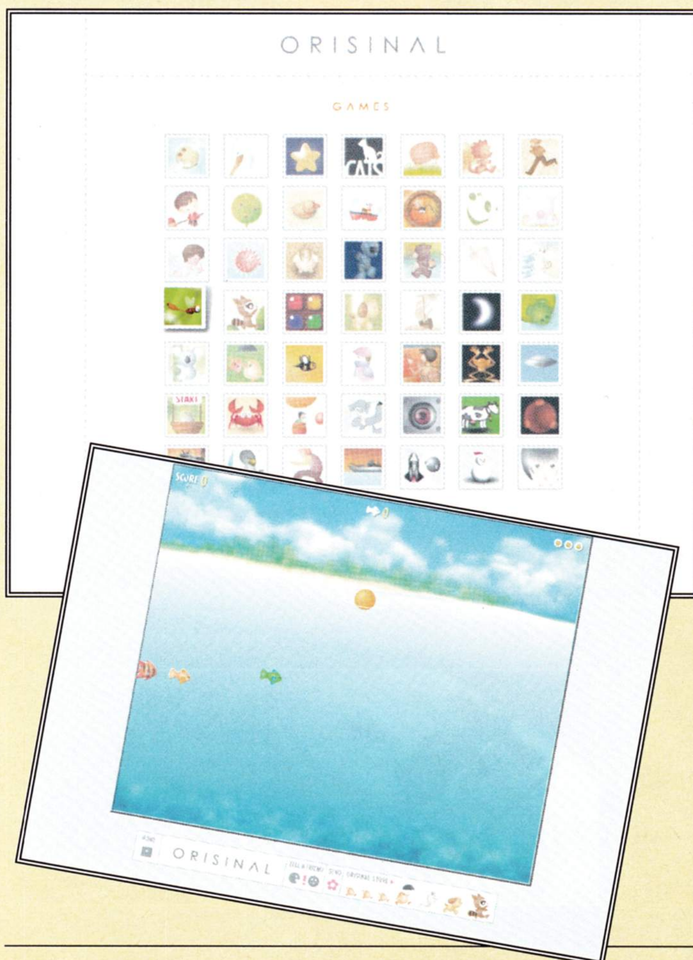
■ http://www.ferryhalim.com/orisinal/

Уебсайтовете, посветени на забавни малки игри, създадени чрез Flash, могат да запълнят тази страница само под формата на сбити връзки – от вулгарни пародии, подгизнали в кръв, до петмилионна версия на Tetris. Но само единици от тях могат да създадат усещането за удобство, уют и пристрастяваща забава, която Orisinal предлага на случайно попадналите на него посетители.

Апостол Апостолов
raynerape@mailbg.com

Търсачите на отмора и забавление ще се почувстват у дома си още с първата среща с пастелния плавен интерфейс. Сайтът предлага над 50 Flash-базирани игри, като в края на всеки месец списъкът се обогатява с ново предложение. Авторът им притежава завиден дизайнерски талант и е способен да изстиска максималното от възможностите на Flash езика, без да изпадне в кич или прекален обем – всяко едно от заглавията е с размер до 250 килобайта, но предлага приятна за окото пастелна графика, плавна анимация и добре нарисувани персонажи. Най-похвален е обаче фактът, че нито една от игрите не представлява поредният вариант на до болка позната класическа игра – създателят им неспирно експериментира с нови концепции, които се превръщат често в особено занимателни игри. Като пример мога да дам предложението за месец май – Floats, в която трябва да заграждате с мишката два отбора от еднакво изглеждащи рибки за определено време, които след успешно заграждане се обединяват взаимно и нарастват по обем.

Прост и неангажиращ, но в същото време особено пристрастяващ геймплей – ето това предлага Orisinal. Ако сте се уморили от ангажиращия геймплей на поредната доза хитове през месеца, потърсете своята глътка "утринна светлина" на страницата на Orisinal – няма да съжалявате!





GUIOlympic

■ http://www.guiolympics.com/

В началото на 2004 г. компанията Stardock, създателка на изключително успешния пакет с програми за промяна на интерфейса на операционната система Object Desktop (включващ Windows Blinds, Icon Packages, DesktopX и др.), сайтовете Neowin и BetaNews, всеизвестните Nullsoft, nVidia и не на последно място "Големият Брат" Microsoft се обединиха зад една нова и невиждана досега инициатива – те обявиха конкурс с общ награден фонд от 15 000 долара за тези, който създадат най-добър и ергономичен скин за програмите Windows Blinds, WinAMP и пакет с икони за Icon Packager.

Апостол Апостолов
raynerape@mailbg.com

Там, където сумите са петцифрени, както можете да предложите, се стича елитът на световната "skinning" сцена. Независимо че приемането на нови предложения е отдавна приключило, и от месец насам тече определянето на победителите, GUIOlympics бавно се превръща в сайт, откъдето могат да бъдат изтеглени напълно безплатно едни от най-добрите теми и скинове за съответните програми, правени досега. Наградените всяка седмица скинове и икони във всяка категория са представени чрез кратко видеоклипче, естествено в поддържания от Microsoft Windows Media формат.

Естествено не всичко е безплатно и в името на благотворителната дейност. Месец след края на приемането на нови предложения, Stardock обявиха, че най-добрите попадения след време няма да достъпни на сайта, а ще бъдат комбинирани в т.н. "premium suite" (да се чете: общ комплект, който ще се продава), с който да примамят закъснелите да се разделят с някой друг долар. Така че, ако искате да се възползвате от безплатната възможност да се сдобиете с качествени desktop украси, сега му е времето!



Къде ще бъдете

След утрешния ден

■ 20th Century Fox ■ www.thedayaftertomorrow.com ■ **Участват:** Денис Куейд, Джейк Гиленхал, Иън Холм
■ **Режисьор:** Роланд Емерих ■ **Времетраене:** 124 мин.

Гледал съм почти всички холивудски филми от последните две десетилетия, в които централната тема е краят на света или апокалиптично явление в дадена област на планетата. Не без основание започнах да вярвам, че този жанр вече няма с какво да ме изненада освен с по-добри визуални ефекти. Но не бях прав, "След утрешния ден" запалва пламъка на надеждата, че апокалиптичните продукции могат да носят стойностни послания, а не само да възхваляват американския патриотизъм и странната, но реална красота на разрушението.

Иван Георгиев
ivan-g@techno-link.com

Ако има нещо, което може да се каже за Емерих без да бъде оспорено, това е, че той не се захваща за нискобюджетни продукции. По-ранните му филми като "Универсален войник", "Старгейт" и "Денят на независимостта" са вече класики в научната фантастика. Мнозина са на мнение, че по-скорошните му творби "Патриотът" и "Годзила" са издънки, които не оправдават колосалните суми за своето създаване. Няма да коментирам тези крайни твърдения, но съм съгласен, че престижът на Емерих не е, какъвто беше някога.

Убеден съм обаче, че "След утрешния ден" ще го реабилитира като един от най-добрите създатели на научна фантастика в нашето време, особено при положение, че сам си е писал сценария. Не мога да приема твърденията, че филмът залага само на скъпите си ефекти и в него няма нищо друго. Разбира се, ще се аргументирам по-нататък.



Невежеството като деструктивна сила

Филмът започва с панорамни гледки към ледената шапка около Северния полюс на планетата. Камерата прелита над стотици откъснали се от цялото ледени блокове, които течението отнася на юг, за да се стопят. От десетилетия еколозите предупреждават, че дебелината на полярните ледове намалява с 4% процента, а перспективата е до края на новия век те да изчезнат напълно, което ще доведе до невиждани от хилядолетия катаклизми.

Мнението на еколозите в "След утрешния ден" е представено чрез образа на климатолога Джак Хол (Денис Куейд), който настоява за действия и вярва, че все още има шанс за благоприятен обрат. За съжаление той не може да каже точно кога ще се проявят сериозните последствия от парниковия ефект. Може да се случи утре, а може и след хиляда години.

Идеята да се харчат пари днес за предотвратяване на нещо, което я стане след векове, я не, се струва абсурдна на вицепрезидента Бекър, който поставя икономиката на преден план и остава глух за думите на Хол.

Макар поведението на вицепрезидента да се представя като невежество, то е закъсняло и не се сочи









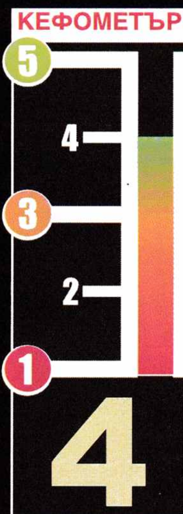
за източник на последвалите беди. За своя сценарий Емерих се е повлиял от все по-популярната теза, че човечеството вече изпитва на гърба си плодовете на своето безхаберие – все по-яростните урагани, наводненията и всичките онези климатични аномалии, за които съобщават медиите. Разбира се, за да подсили ефекта им, режисьорът е направил така, че да се проявяват едновременно, със сила в пъти по-голяма от нормалната и продължителност, която променя лицето на Земята за дълги години напред.

Това не сме ли го виждали вече?

Унищожаването на Лос Анджелис от няколко торнада прилича на видяното в "Туистър". Вълната, която залива Ню Йорк, напомня за "Смъртоносно влияние". Принципно и на нова ледена епоха сме били свидетели в "Изкуствен интелект" на Спилбърг. Не се лъжете! Въпреки теоретичните прилики, показаното в "След утрешния ден" е уникално и достойнствата не идват само от по-модерната компютърна анимация, а и от нескритата любов на Емерих към разрухата и неповторимото му умения да я споделя.

Не се сещам за перспектива, от която да не е представен апокалипсисът. Яростта на природата може да бъде видяна от улиците на градовете, от птичи поглед, от руините на буквално оглозганите сгради... За цялостната промяна на Земята пък на няколко пъти гледаме през погледа на трима астронавти в международна космическа станция.

Имаше редица опасения за структурата на филма. Едни смятаха, че ще има твърде бавно развитие на сюжета и същината ще бъде сбита в 40 минути накрая. Други вярваха, че интересното ще е в първия половин час, след което ще последва досадна спасителска мелодрама. Прави нямаше.



Случващото се на екрана е балансирано и поддържа интереса на зрителя непрекъснато. Казано другояче,

филмът се гледа на един дъх

Лавината от специални ефекти носи със себе си доволно количество разумни и недоизказвани досега послания, както и оригинален хумор, макар сцените сами по себе си да не са смешни.

Например в един момент става ясно, че новият ледников период ще обхване половината САЩ – само северните му щати. Подготвя се евакуация в южни страни, разбирайте Мексико и надолу. Огромният поток от бягащи американци плаши Мексико, което затваря границата си. Тогава янките се принуждават да проникнат в южната си съседка нелегално, като преджапват през реката Рио Гранде – нещо, което в момента правят мексиканците, но в обратна посока. И това ако не е ирония.

Къде свършва истинността

Стигна се дотам, че някои критици определиха "The Day After Tomorrow" за политически филм, целящ разклащане на позициите на Буш. Видите ли, Емерих бил нещо като немски шпионин. Заговори се също, че и хората нямат нищо общо с парниковия ефект, защото всичко било в ръцете на Господ.

Не знам откъде им хрумва на американците, че филмът е атака срещу президента им, но г-н лидерът на САЩ от лентата нито прилича външно на Буш, нито пък има някаква голяма роля, че изобщо да му се обръща внимание. Нищо чудно, че собственото им изследване показа, че всеки четвърти янки е малко или много изперкал. Параноята и тя си е вид лудост.

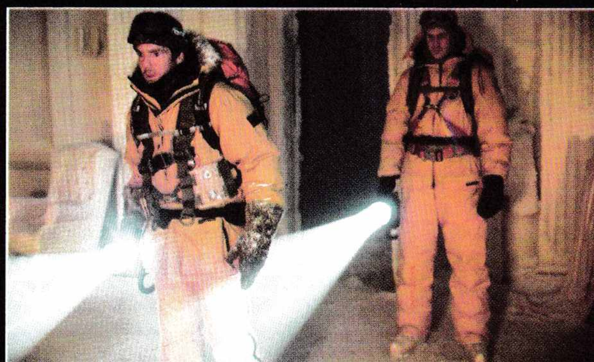
За светотатството с Господ няма какво повече да раздухвам, но пък мога да дам разяснения за един от спорните моменти във филма – почти мигновеното замръзване. То вероятно е преувеличена, но не пълна измислица. Вдъхновението въпросните сцени идва от реалното откриване на запазен мамут, който е замръзнал толкова бързо, че храната в устата му е останала несдъвкана, а вече погълнатото – несмляно.

Наръчник по оцеляване

Силно ще е да се каже, че "The Day After Tomorrow" е наръчник по оцеляване, но определено засяга важни моменти за приоритетите на хората в подобни тежки ситуации. Макар и леко комична, силно ми допадна сцената, в която героите трябваше да горят книги, за да оживеят. В нея имаше конфликт на материалното с духовното, при това не представен по типичния за Холивуд префърцунен начин.

Не съм и очаквал, че финалът може да е такъв, какъвто е – да се казват някои истини... директно и сдъвкано, че да не позволяват изопачени тълкувания. Немалкото сцени с американския флаг, видяни от трейльрите, създаваха погрешно впечатление, но те се опровергават от заключителната реч на новия президент.

Да не повярва чак човек, че този филм излиза от Холивуд.





Film NEWS

Идват още два филма за Шрек



Джефри Катценберг, съоснователят на студиото DreamWorks, обяви на пресконференция на фестивала в Кан, че са планирани трета и четвърта серия на "Шрек".

Само за две седмици след премиерата си втората част на сагата за зеленото огре успя да събере приходи от 260 милиона долара, при това само от прожекциите в САЩ. Шефката на отдела за анимации към DreamWorks Ан Дали казва: "Не беше разумно да започнем работа на трета и четвърта серия преди да знаем как ще се приеме втората. Резултатите категорично ни дават знак да продължим напред."

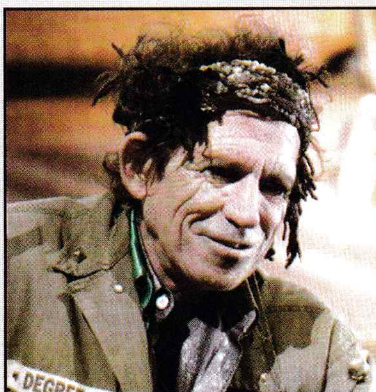
Също така Дали добавя, че основните актьори, които озвучават виртуалните герои, вече почти са прикъткани да дадат гласовете си и за продълженията. Това са Майк Майерс, Камерън Диаз, Еди Мърфи и Антонио Бандерас.

"Шрек 3" ще се основава на легендата за крал Артур и Рицарите на кръглата маса. По сценария вече се работи, а се водят преговори и за връщане на някои от авторите на първа серия. По план трета серия трябва да бъде пусната по кината до края на 2006.

За новите карибски пирати

Две новини за почитателите на "Карибски пирати". Представители на Дисни наскоро обявиха, че целият екип от първата част се е съгласил да се завърне за продълженията. Втора и трета серия ще бъдат заснети едновременно и ще бъдат пуснати по кината през интервал от шест месеца през 2006. Не е ясно дали вторият филм ще има собствен финал или ще бъде свързан с третия.

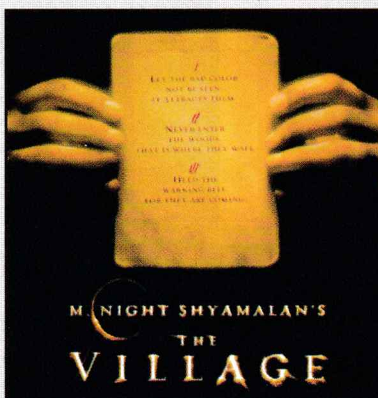
Другата новина е, че Джони Деп е успял да навие продуцентите да наемат Кийт Ричардс от групата Ролинг Стоунс, за да изиграе бащата



Кийт Ричардс

на капитан Джак Спароу. Деп винаги е признавал, че е създал образа на шантавия Спароу по подобие на Ричардс.

Снимат нов край за Селото



Филаделфия Дейли Нюз съобщава, че режисьорът М. Найт Шаямалан ("Шесто чувство", "Следите") и неговият екип в края на май са се принудили да заснемат допълнителни материали за филма "Селото" (The Village). Изданието пише: "Сигърни Уивър, Уилям Хърт, Хоакин Финикс и Брайс Хауърд се появиха за тридневните снимки, които според кинаджиите са за нов финал."

Говорител на продуцентското студио твърди, че извънредните снимки не са за нов финал, но като се има предвид, че първоначалният завършек наскоро изтече в Интернет, май никой не му вярва.

Страшни вести за страшни филми

Клюкарското издание Мувихол се е докопало до информация, според която поредицата "Страшен филм" май ще остане без нито един от ключовите си персонажи. Лице близко до продукцията е цитирано да каже: "Тя (четвъртата серия) ще е много различно продължение, отколкото беше предният филм, найвече защото ще водещата роля ще поеме нова актриса. Анна Фарис вероятно няма да се върне. Причините са в това, че ще се снима в друг



филм и иска да насочи кариерата си в друга посока... а и Синди още я няма в сценария. Само можем да се надяваме, че Фарис ще има малка роля някъде във филма, вероятно в първите пет минути. Фарис ще е ангажирана с "Brokeback Mountain" на Анг Лий тази есен, а тогава ще се снима и "Страшен филм 4". Всичко зависи дали тя ще може да ни отдели един-два дни за нашите снимки."

В едно от последните си интервюта Анна казва, че участието ѝ в четвърти "Страшен филм" зависи от успеха на третия. При положение, че третия събра над 200 милиона долара приходи, отказът ѝ би бил странен.

Новото около Star Wars 3

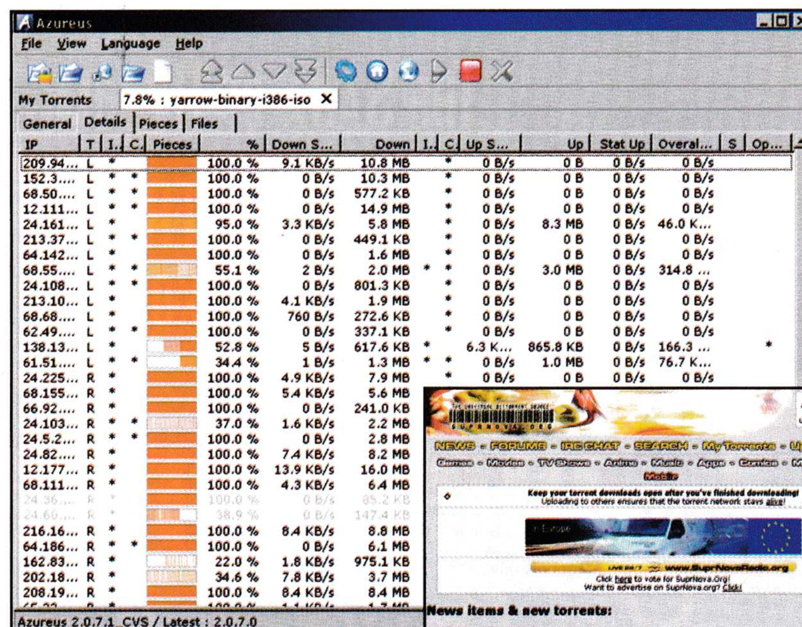
Актьорът Иън Макдермид, известен като сенатор Палпатин от Star Wars, даде интервю, в което говори за все още ненаименования Епизод III. Той казва: "В последната серия ще видите как образът ми се променя – ролята ми става по-голяма. Моят герой претърпява ужасяващо преобразяване."

На въпроса дали ще бъде видян да демонстрира бойни умения актьорът отговаря така: "Ако трябва да бъда честен, всички умения, които имам, вървят ръка за ръка с термина "дубльор". Няма да е пресилено да твърдя, че дори не съм докосвал светлинен меч, но не искам да задълбавам, за да не си навлека неприятности."

ЧАСТ 1

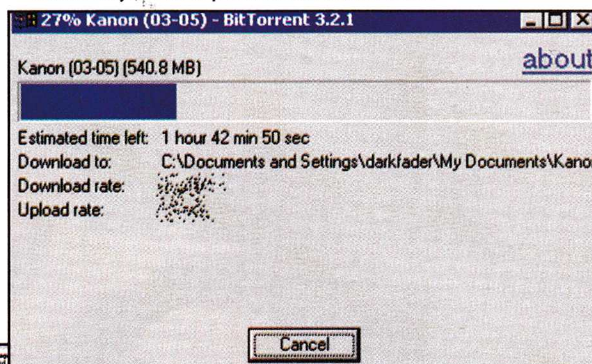
bitTorrent

P2P на стероиди



◀ Когато мрежите се напълнят с потребители, скорости от над 100 килобайта в секунда стават реалност. Или поне за някои.

▲ SuprNova е вашата първа спирка към богатството от информация.



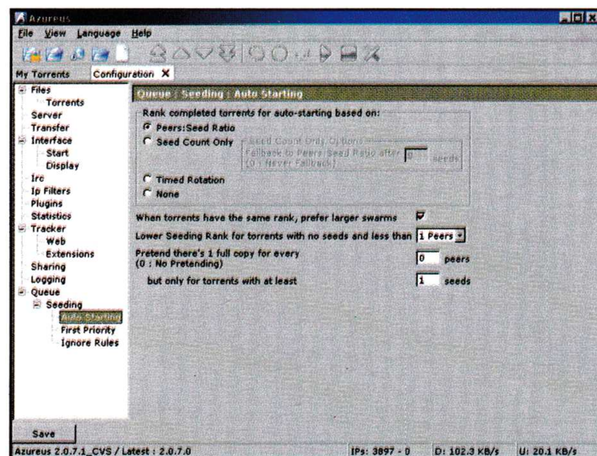
▲ Оригиналният bitTorrent клиент на Брам Коен. Не се препоръчва за сериозна употреба.

През 2002 г. програмистът Брам Коен е изправен пред сериозен проблем – как да позволи на създателите на Linux дистрибуции да разпространяват творенията си без да затънат в разходи за трафик. Решението, което кръщава bitTorrent, се появява за първи път на изложението CodeCon и дава началото на една от най-ефективните методи за размяна на файлове.

Апостол Апостолов
raynerape@mailbg.com

Едва ли авторът на bitTorrent е съзнавал за какво ще бъде използвано неговото творение две години по-късно – днес чрез bitTorrent се разпространяват стотици пъти повече незаконно копирани филми, музика, телевизионни сериали, програми, книги и комикси, отколкото безплатен Linux софтуер. Успехът на bitTorrent в неособено легалните среди се дължи на неговата изключителна ефективност – за потребителите на добри връзки bitTorrent изстисква всички възможности от мегабитовите линии и е далеч по-добър избор от обикновените файлови сървъри и дори P2P мрежи като KaZaA и eMule. За разлика от тях обаче, bitTorrent се отличава със специфичен начин на използване, за който ще стане дума в този материал.

▼ Настройката на Azureus е от изключително важно значение за ефективното използване на клиента.



Как работи bitTorrent?

bitTorrent е peer-to-peer (P2P) протокол, създаден за максимално бързо разпространение на файлове. За разлика от стандартните file-sharing мрежи като KaZaA и eMule, които също служат за подобна цел, bitTorrent не предлага глобална мрежа, в която всички файлове са достъпни във всеки един момент и от вас зависи единствено да търсите сред тях. bitTorrent позволява да се създаде малка мрежа, концентрирана единствено и само около даден файл или съвкупност от файлове, в която всеки потребител тегли и същевременно изпраща на останалите информация, при максималната скорост, която може да си позволи. Файловете са разбити на малки парченца между 32 и 256 килобайта, всяко от което можете да споделите обратно веднага след изтеглянето му. Така няма да намерите нито опашки, нито чакане с часове – в мига, в който се присъедините към останалите потребители, вие започвате да теглите желания от вас файл, а няколко секунди след това вече и изпращате на останалите сваленото от вас.

Осъществяването на връзка с мини-мрежата около файловете, които ви интересуват, изисква изтеглянето на специален файл, познат под името torrent (поради разширението .torrent, което носи). Този файл съдържа информация за името и размерът на файловете и адресът на сървърът, който служи за връзка между потребителите. Трябва обаче да намерите сами – обикновено от специализирани сайтове или форуми, посветени на bitTorrent, макар че напоследък се правят опити за създаване на сайтове-търсачки за torrent файлове.

Следящият сървър (tracker) служи за връзка между потребителите и размяната на техните адреси. Той представлява отделна програма или уеб приложение, написано на език като PHP или Perl и хостнато на някой уеб-сървър. В последно време и самите bitTorrent клиенти започнаха да добавят към функционалността си възможността да стартирате подобен сървър на собствения си компютър. При зареждане на .torrent файл във вашия клиент, той се свързва първо със следящия сървър и след това използва предоставената информация за да поддържа връзка с останалите потребители. Оттам нататък клиентът поема всичко в свои ръце!

Независимо от великолепните скорости на теглене, които предлага, bitTorrent има няколко недостатъка. Търсенето на torrent файлове не е лека задача и изисква да следите

► Digital-Update има неугледен вид, но това не трябва да ви подлъгва – това е най-големият форум, посветен на bitTorrent.

постоянно множество форуми и сайтове за това, което може да ви заинтригува. Самите мрежи съществуват само временно, докато има потребители, които проявяват интерес към съответните файлове. Щом повечето хора се снабдят с файловете и изключат своите клиенти, мрежата отслабва и в един момент престава да функционира. Затова е необходимо бързо и навреме да изтеглите файловете, защото повечето мрежи траят между няколко дни и няколко седмици.

Azureus – водещият bitTorrent клиент

Не бързайте да посещавате официалния сайт на Брам Коен и да използвате неговият bitTorrent клиент – шансът да останете изключително разочаровани е голям. Той наподобява трансферният диалог на Internet Explorer, трябва да се стартира отделно за всеки .torrent файл и щом бъде затворен губи всякаква връзка със сървъра. Самият автор на bitTorrent признава, че няма време да работи над клиента, който е написан на езика Python и има само елементарни възможности. Благодарение на MIT лиценза, под който е публикуван протоколът, трети лица имат възможността да създават свои bitTorrent клиенти и те именно това и правят! В момента съществуват над дузина алтернативни клиента, сред които през последната година изгря звездата на Azureus!

Azureus е създаден на Java, но се държи и изглежда като обикновено Windows приложение. За разлика от bitTorrent клиента на Коен е цялостен клиент, което може да управлява множество torrent файлове наведнъж. Удобният интерфейс представя torrent файловете в две групи – теглени в момента и вече изтеглени и разпространявани, и притежава сложен алгоритъм, с който преценява кои от вашите файлове се нуждаят от продължително разпространение и кои не. Azureus притежава множество възможности за онагледяване на процеса на теглене и разпространение на файловете – можете да следите цялостното разпространение на файловете, потребителите, към които сте свързани, парчетата от файловете, които се изтеглят, и кои файлове (ако са няколко), са вече завършени. Клиентът запомня адресите на потребителите дори и да го затворите, така че следващият път дори сървърът да е неспособен да предостави тази информация, клиентът се опитва сам да възстанови връзката ви с мрежата – нещо невъзможно за нито един друг клиент. В добавка Azureus има вграден tracker, чрез който можете сами да разпространявате ваши файлове или да хоствате torrent файлове на ваши познати, подпомагайки по този начин bitTorrent обществото. Благодарение на plug-in архитектурата клиентът може да бъде разширяван – вече са създадени plug-in-ове, способни сами да извличат torrent файлове от популярни сайтове, които ви предпазват от нежелан интерес от RIAA и др.

Azureus 2.1.0.0 може да изтеглите от сайта на програмата http://azureus.sourceforge.net/. Авторите постоянно развиват своето творение и нови версии излизат на всеки месец, добавяйки нови и нови възможности към нея.

▲ biToogle предлага познат Google интерфейс и голяма база данни от активни torrent мрежи.

bitTorrent сайтове в интернет

Водещо място сред bitTorrent сайтовете заема **SuprNova (http://www.suprnova.org/).** Той е толкова известен и посещаван, че се нуждае от над дузина mirror-и за да се справи с трафика и поставянето на torrent файл на страниците му гарантира стотици потребители, които ще се включат към него. Така .torrent файловете от този сайт са респективно и най-добре разпространявани, да не говорим че всеки ден там се публикуват над 500 torrent файла – както нови, така и стари и много редки материали.

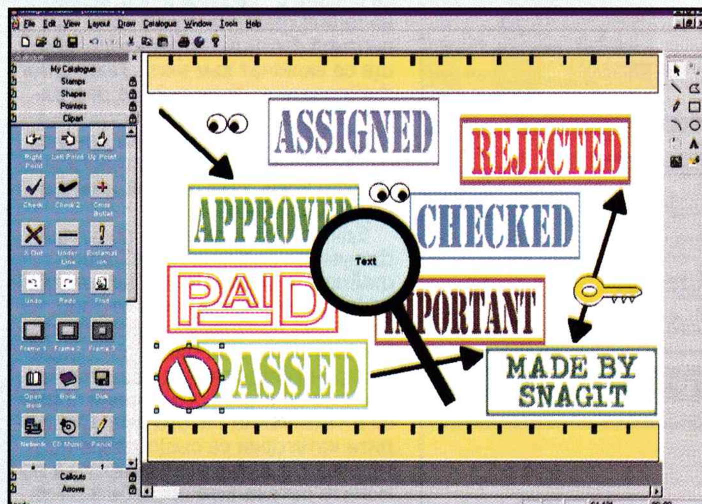
Един от най-старите и популярни форуми за размяна на bitTorrent файлове е Digital Update (http://digital-update.com). Независимо от това, че често има проблеми с връзката, форумът е център на някои по-специализирани общества за размяна на японска анимация, сканирани комикси и техническа литература. Останалите категории са също добре поддържани, а и има възможност да помолите останалите потребители за някой рядък файл или възстановяване на мъртва torrent мрежа около файл, който сте пропуснали.

Не всички сайтове са с чисто пиратска насоченост. Съществуват и такива, които са в помощ на геймърите, при това напълно легални. Пример за това е ModTorrents (http://modtorrents.com/tracker/), където може да изтеглите модове за любимите си игри без терзания покрай типичното за FilePlanet чакане.

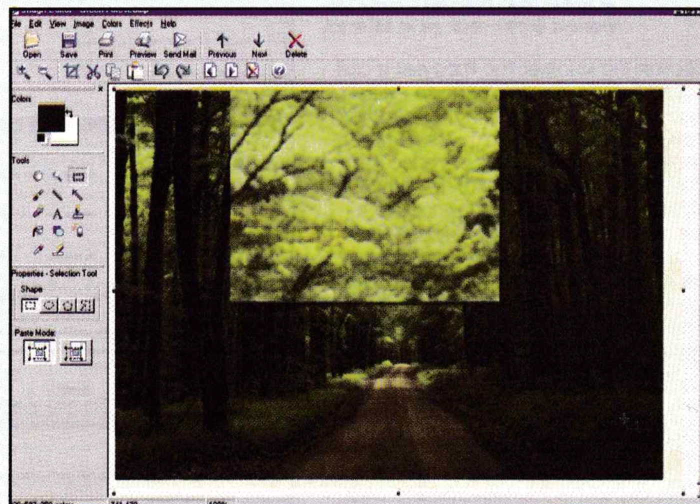
Струва си да обърнете внимание и на сайта biToogle (http://www.bitoogle.com/), чиито автори се опитват да направят един истински Google за .torrent файлове. Търсачката е нова, но бързо се развива и може да я използвате за търсене в SuprNova и над двадесет други сайта.

В следващия брой – как да настроите Azureus, как да разпространявате файлове в bitTorrent мрежата, как да стартирате собствен tracker и още интересни bitTorrent сайтове!

Със SnagIt Studio и малко фантазия може да постигнете ефектен резултат.



На разположение ще имате също елементарен графичен редактор.



Ако някога сте искали да направите "снимка" на случващото се на вашия монитор, вероятно сте се сблъсквали с всевъзможни трудности. Повечето графични пакети предлагат различни опции по отношение на capture-функциите, но рядко те са в състояние да отговорят на всички желания и нужди на потребителя. Хората от TechSmith предлагат оптималното решение...

SnagIt

Забравете бутона "Print screen"!

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

■ TechSmith Corporation ■ www.techsmith.com ■ Размер на инсталационния файл: 8,81 MB ■ P 400 MHz, 64 MB RAM, 30 MB HDD ■ MS Windows 98, NT 4.0 (SP6a), Me, 2000, XP ■ 30-дневен срок за ползване

В презентацията на този продукт няма как веднага да не се набие на очи твърдението, че след като го инсталирате, ще разполагате с повече от 40 различни начина за "снимане" на събитията, разиграващи се върху вашия монитор. В интерес на истината значително по-популярни графични пакети не могат да се похвалят с подобни възможности. Ако вземем само като сравнение включените в пакета на Corel или Paintshop модули, ще видим, че те са много далеч по отношение на богатите варианти, които SnagIt предлага.



SnagIt Catalog Browser позволява да организирате и преглеждате картинките във вашия компютър.

След инсталирането на продукта на TechSmith, прави впечатление твърде изчистеният и максимално функционален интерфейс. Повече от сигурно е, че едва ли ще се наложи да се чудите накъде да тръгнете, тъй като всички възможни пътища ще бъдат пред вашите очи. Първата серия от функции на SnagIt, която се отваря след стартирането, е Capture. За свалянето на определени обекти от екрана са предвидени няколко основни опции, разпределени в конкретни профили.

Първата група са така наречените базови профили, позволяващи да "снимате" конкретна област, прозорец, даден обект или целия екран и според предпочитанията ви да ги съхраните във файл или да ги копирате в клипборда.

Другите профили предлагат допълнителни варианти, някои от които определено могат да бъдат изключително полезни. Те дават възможност за сваляне на изображение от видеоклип или филм, картинки от уеб-страница, кадри от DirectX-игри, текст и други. За всеки един от профилите има зададени настройки, които според изискванията на потребителя могат да бъдат модифицирани. Когато бъде направена някаква промяна в профила, той се появява като допълнение към основните и ако се окаже удачен, може да бъде запазен.

Освен богатите възможности като инструмент за сваляне на изображения от екрана,

SnagIt осигурява възможност за редактирането им

SnagIt Editor е далеч от мощни продукти като PhotoShop, но е напълно достатъчен за първична обработка. Получената графика може да бъде редактирана по различни начини като промяна на размер, изрязване на части от нея, промяна на цветове и яркост, въртене, конвертиране в различни файлови формати и т.н. Налице са също известен брой допълнителни ефекти. Освен това SnagIt Studio предлага цял набор полезни инструменти.

Една от най-полезните части на SnagIt е така нареченият Catalog Browser. Неговата основна функция е да подпомага при организирането на разнообразните графични файлове, които повечето потребители имат в своя компютър.

Освен прегледността в стила на значително по-известната ACDSee, тук можете да добавяте анотации към картинките и дори с микрофон да запишете някакъв коментар, което отваря нови възможности при създаването на презентации.

Ако имате намерение да създадете семпла уеб-страничка, може да го постигнете без особени проблеми. Достатъчно е да се възползвате от съответния съветник, с който само в пет стъпки ще доведе начинанието дори на сравнително неопитния потребител до приличен краен резултат.

TRUST 450LR

Mouse Wireless Optical

TRUST масирано атакуват пазара на безжични мишки

TRUST от години са сред водещите производители на мултимедийни продукти в света. Фирмата стана известна и у нас най-вече със своите джойстици, а в последно време и с други продукти като цифрови фотоапарати. В момента компанията сериозно разширява своята продуктова гама, като един от акцентите са модерните напоследък безжични мишки. В редакцията имахме удоволствието да тестваме последния модел 450LR Mouse Wireless Optical, който може да се похвали със сериозни достойнства.



Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

В кутията освен самата мишка ще намерите и диск с драйвери, подробна книжка както и зарядно с два комплекта акумулиращи батерии. Инсталацията е абсолютно безпроблемна. След като свържете зарядното с компютъра (през USB или PS2 с помощта на приложения преходник) и включите самата мишка, Windows сам си разпознава и инсталира всичко необходимо. Потребителите на Windows XP дори нямат нужда от приложените драйвери, защото 450LR е напълно съвместима с Microsoft IntelliMouse. Единствено под Windows 98 може да ви се наложи да си доинсталирате драйвери за USB. С други думи plug'n'play, както трябва да бъде. Зарядното устройство също така играе ролята и на радиопредавател, който осъществява връзката с мишката, като в това отношение единственото по-сериозно изискване е двете устройства да не бъдат на повече от 2 метра разстояние. Идеята за интегриране на зарядно и радиопредавател е изключително добра, защото по този начин вторият комплект акумулиращи батерии се зарежда от компютъра и нямате нужда от допълнителен контакт. Така пък и винаги си гарантирате, че ще имате на разположение комплект батерии, когато мишката се изтощи. А това става доста рядко. Продуктът на TRUST успя да ме изненада изключително приятно със своята ниска консумация на енергия. За близо едномесечен тест на 450LR Mouse Wireless Optical се наложи да сменям батериите само един-единствен път и то при положение, че мишката на практика никога не е била изключвана. Това значи, че в практически план с едно зареждане можете спокойно да си изкарате 2-3 седмици, което според мен е

5 бутона

2 радио канала

2 метра обхват

чудесен показател

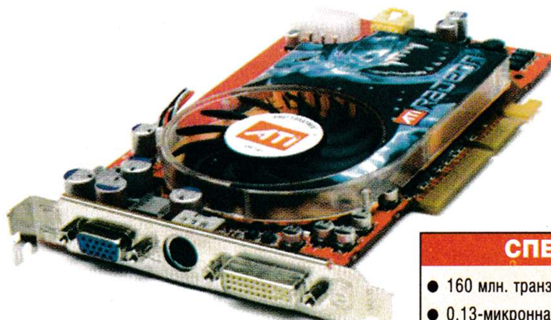
Да минем и към самата мишка. 450LR е изработена доста стабилно и оставя впечатлението, че ще има дълъг живот. Това естествено е субективно мнение, но конструкцията на устройството определено вдъхва доверие. Както стана дума, бутоните са общо 5, като два от тях и колелцето са си напълно стандартни като при всяка обикновена мишка. Екстрата са двата допълнителни бутона от лявата страна. Като разположение те са направо идеални, защото ако не искате да ги ползвате, не ви пречат в ни най-малка степен и дори няма да усетите тяхното присъствие. В същото време са на удобно място и веднъж като свикнете с тях повече едва ли някога ще искате да се върнете към трибутонна мишка. Като функции допълнителните бутони могат да вършат буквално каквото вие си поискате. С помощта на приложения софтуер имате възможност да ги конфигурирате на воля с предпочитани от вас действия. Това създава определени удобства, ако примерно заложите бутоните Back и Forward за Internet Explorer или пък Copy и Paste за произволно приложение ще си спестите доста работа с клавиатурата. TRUST определено са ударили в десятката с бутоните и заслужават поздравления за тяхното разположение и свободата на конфигуриране.

За финал и единствената ми забележка към 450LR Mouse Wireless Optical. TRUST са решили да направят по-ергономичен дизайн и устройството действително седи перфектно в ръката ви, но само ако ползвате... дясната си ръка за работа. Левичари ще имат сериозен проблем с мишката, така че, ако като мен държите мишката с лявата си ръка, по-добре си останете с някаква стандартна мишка. Това обаче със сигурност не е фатален проблем, защото все пак засегнатите са сравнително малък процент от хората, а останалите ще могат да се насладят на действително добър продукт, който освен това се предлага и на съвсем конкурентна цена.

ATI X800 XT

Канадците отвръщат на удара

Веднага след отминаването на първоначалната еуфория от обявяването на новия топ-модел на NVIDIA GeForce 6800 Ultra, всички насочиха погледи в очакване към другия основен играч на пазара за графични чипове – ATI. През последните години те набраха доста сериозна скорост в развитието си и от известно време насам се движат рамо до рамо с NVIDIA. Въпреки този факт и наличието на неофициалните спецификации на новия им чип из Интернет, мнозина бяха скептично настроени и си мислеха, че с NV40 ядрото си NVIDIA са вдигнали летвата прекалено високо за канадските си конкуренти. Изпускайки графика за предишния ни брой и съответния титаничен сблъсък с NV40 на страниците му с едва няколко дни, на 4 май беше представена пред масовата публика новата серия чипове, основаващи се на дългоочакваното R420 ядро.



СПЕЦИФИКАЦИИ

- 160 млн. транзистора
- 0.13-микронна производствена технология
- 520MHz работна честота на ядрото
- 256MB GDDR3 памет с 256-битова шина
- 1.12GHz ефективна честота на паметта
- 8.3 гигапиксела/сек запълваща способност.
- 520 милиона полигона в секунда

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Наглед флагманът в новата серия X800 XT не представлява нищо кой знае колко революционно. Той не впечатлява нито с 160-те си милиона транзистора, побрани в изработения по 0.13-микронна технология чип, нито с поддръжката "само" на шейдъри версия 2.0. За сравнение, GeForce 6800 Ultra се разполага върху 222 милиона транзистора и поддържа шейдъри версия 3.0. Забелязвайки

тактовата честота на ядрото и паметта от съответно 520MHz и 1.12GHz

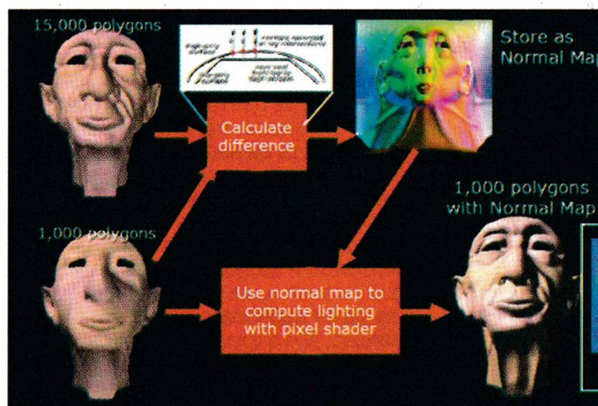
при новия топ-модел на ATI обаче, човек започва да осъзнава използваната стратегия – вместо да се тъпче чипът със съмнително полезни нови възможности, защо по-добре не се усъвършенстват докрай сегашните технологии за визуализация на ефектите, които и без това тепърва започва да се използват? Аз лично виждам доста логика в това. Първо, поради по-малкия размер на ядрото се пестят производствени разходи и се постига по-студен и не чак толкова лаком за ток чип. По-компактното и тихо охлаждащо решение и липсата на нужда от втори molex конектор за захранване на картата са добре дошли. Второ, усъвършенстването на досегашните технологии вместо разработването на нови такива дава възможност да се изчистят максимално добре всякакви бъгове и недомислици. Архитектурата на практика е същата като при R3xx ядрата, с някои дребни, но важни промени. За да се подсигури необходимата изчислителна мощ и за най-сложните като геометрия на моделите предстоящи заглавия,

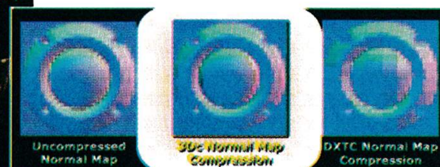
ATI са повишили броя на vertex shader-ите

от 4, при R3xx, на 6. Дори и да не слагаме в сметките рекордната тактова честота на ядрото на новия X800, това са си 50% увеличение в производителността при пресмятане на геометрия. Изгладен проблем на старите ядра е възможността тригонометричните сметки да се извършват за един такт, вместо да се раздробяват в серия от операции, изискваща повече процесорно време. Тази промяна ще се усеща най-вече при шейдинг ефекти върху сложни триизмерни обекти, при които често се налага извършването на тригонометрични пресмятания със синуси, косинуси и т.н.. Другата съществена новост при vertex shader модулите е възможността да се изпълняват дълги шейдинг програми – нещо, върху което беше акцентирано доста и при представянето на NV40, и от което ще видим полза при новите заглавия.

При pixel shader модулите промяната също е по-скоро количествена, отколкото качествена

X800 XT разполага с 16 модула, които го поставят на равна нога с основния му конкурент NV40 и превишават точно два пъти броя на модулите при предишното поколение чипове на ATI. Допълнителна преднина спрямо GeForce 6800 Ultra обаче X800 XT получава поради по-голямата си тактова честота, като резултатът е респектиращата запълваща способност от 8.3 гигапиксела в секунда. Цялостната подредба на pixel shader модулите в рендериращите конвейери е сходна на тази при NV40, като основните разлики са във вътрешната организация на всеки шейдинг модул. Аритметичните и текстуриращи модули са подредени така, че да могат да действат едновременно и независимо едни от други. Това е принципна особеност на чиповете на ATI още от предишното поколение и им позволява да демонстрират допълнително предимство в производителността в ситуации, в които се извършват едновременно текстуриране и математически операции по шейдинг програмите (т.е. повечето реални игрови ситуации).







Недостатък спрямо демонстриранните от NV40 възможности обаче е

липсата на 32-битова прецизност

при извършване на изчисленията. И тук, както и при вертексните шейдъри, е помислено за увеличаване на дължината на изпълнимите програми. Подобрено е и управлението на F-Buffer-а, който съхранява временно миналите през шейдърите пиксели нуждаещи се от повторна обработка. До момента то се осъществяваше по софтуерен път от драйверите, но в новия си чип ATI са приложили хардуерно управление чрез допълнителен модул в чипа. Любопитно е и какви възможности предоставят новите

High-Definition HyperZ и High-Definition Smoothvision

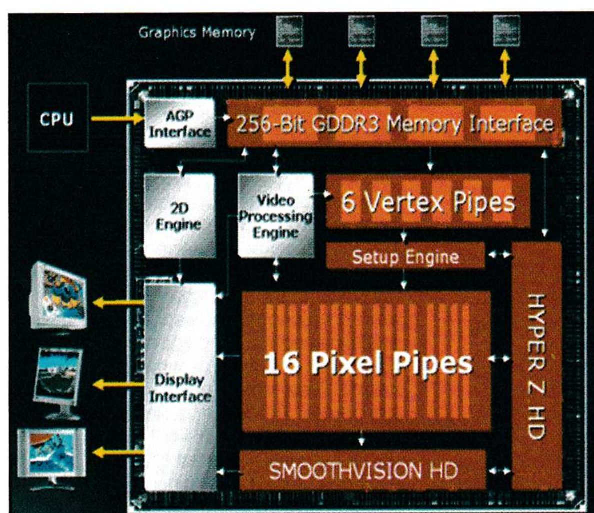
Подобренията в HyperZ технологията са насочени главно към постигането на по-добра производителност. Дълбочинната информация за отделните пиксели се взима в предвид на доста ранен етап в процеса на рендериране, и се избягват голяма част от ненужните операции по невидимите повърхности на по-далечните припокриващи се обекти. Също както и при pixel shader модулите, тук ATI има предимство пред NVIDIA поради това, че техният чип е способен да извършва 32 z-buffer/stencil операции за едно преминаване на сцената (само в случай, че се използва anti-aliasing, поради характерната архитектура на чипа) без значение операциите по текстурирането. NV40 пък е способен да постигне тази производителност единствено когато се извърши специализирано преминаване на сцената за изчисляване на z/stencil данните без прилагане на текстури и съответно без значение дали се използва FSAA или не. Някои енджини (като този на Doom III например) прилагат z/stencil минаванията без извършване на други операции и съответно при тях NV40 би трябвало да бъде поне равностоен на R420, но при неоптимизиран за чиповете на NVIDIA енджин и включен FSAA X800 би трябвало да покаже по-добра производителност. Под шапката на Smoothvision HD технологията се крият един нов метод за anti-aliasing и подобрени възможности за анизотропно филтриране.

Temporal FSAA

методът за anti-aliasing използва два различни варианта за разположение на sample точките в отделните пиксели във всеки следващ кадър. Идеята е, че при достатъчно висок фреймрейт няма да възприеме минималната промяна в изобразяването на заглажданите ръбове и ще се получи същия ефект, както и при ефективно удвояване на броя на sample точките. Така например 2x Temporal AA би трябвало да даде бъде сравним по визуално качество с 4x нормален FSAA, без да изисква допълнителното процесорно време за изчисления с 4 sample точки на пиксел за всеки кадър. Интересното при тази екстра е, че в скоро време ще бъде въведена като опция в драйверите и за по-старите модели Radeon карти от 9x00 фамилията (без несъвместимите с DX9 9000 и 9200). Друго по-съществена новост от функционална гледна точка е въвеждането на

нов вид компресия на текстурите – 3Dc

Съдейки по демонстрациите, направени от ATI, тя избягва спада във визуалното качество при обикновената DirectX компресия и позволява да се използват компресирани високодетайлни normal map-ове за получаване на детайлни образи от относително груби 3D модели с малко полигони.



Резултатът от всичко това?

Казано накратко – X800 XT е найбързият графичен чип в момента, точка. Дори и по-евтиният вариант, X800 Pro, успява да надмине GeForce 6800 Ultra в някои ситуации. Чипът на NVIDIA удържа положението единствено при OpenGL тестове. Едва ли някой ще остане разочарован от производителността на която и да е от тези карти, но разликите все пак са в полза на новия топ-модел на ATI. И накрая, малко обща информация за новата X (да се разбира като римско десет, логичното продължение на номерацията на поколенията след 8xxx и 9xxx) серия карти. Освен топмодела X800 XT, чиито възможности ви представихме в настоящата статия, и който ще бъде предлаган както в AGP, така и в PCI-Express вариант, ATI пускат на пазара и няколко други разновидности: X800 Pro, който има 12 pixel shader модула и честоти на ядрото/паметта 475/900 MHz; X600, който представлява PCI Express вариант на Radeon 9600 (с повишени тактови честоти в XT варианта) и нискобюджетния X300, който не привлича вниманието единствено с факта, че ATI го използват като много хитър метод за тестване и изглаждане на проблемите при правенето на чипове по новия 0.11-микронен производствен процес.

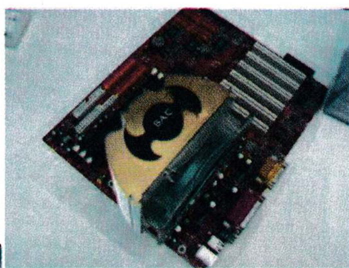
Computex по-силен от всякога

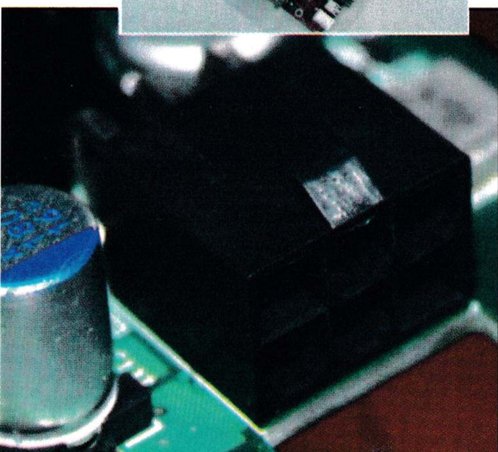
В началото на юни в тайванската столица Тайпе се състоя едно от най-големите събития в календара на световните IT форуми. Въпреки миналогодишните проблеми и отлагания, породени от ТОРС епидемията в Азия, както и наличието на няколко нови случая на заразени с опасния вирус, организаторите този път не си позволиха компромиси и възродиха добрите традиции на Computex с наистина силно изложение.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Освен на самите организатори това до голяма степен се е дължало и на над 1300-те фирми участници, които са използвали почти 3000 щанда на площ от около 59 000 кв. м. за представяне на най-новите си и интересни продукти. На фона на отслабващия интерес на изложителите към останалите експота в азиатския регион, този 10-15-процентов ръст в броя на изложителите и изложбената площ представлява отлично постижение. Посетителите са имали възможност да се информират директно от източника за някои от най-очакваните продукти и новости в света на компютърната техника.

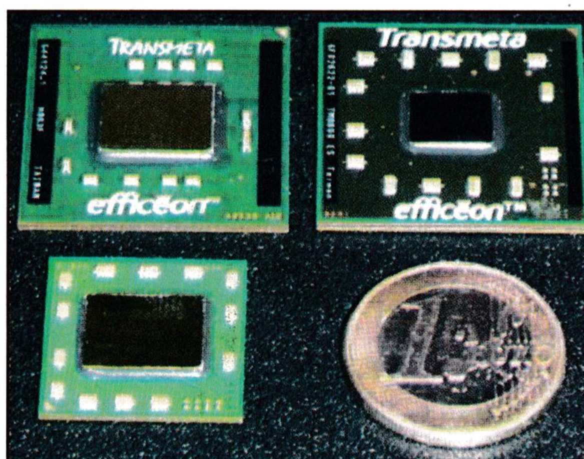
На Computex NVIDIA са разкрили пред основните си партньори и ключовите IT медии известни подробности относно своята следваща разработка – чипа





NV45

Основният момент в "новия" чип, който като архитектура и обща производителност представлява аналог на стандартния NV40, е наличието на вграден в чипа PCI Express контролер. Ако сте изпуснали информацията по въпроса в предишните броеве на списанието – за NV40 NVIDIA избра да не осигурява "вродена" поддръжка на новия стандарт, като вместо това при нужда тя да бъде добавена чрез допълнителен контролер. Именно в случай на възникването на такава нужда е създаден и NV45, чиято пускова дата и цялостна съдба засега са силно мъгляви и зависят от това как индустрията ще възприеме новия стандарт в близките няколко месеца. Ако NVIDIA усетят нуждата да го направят, те могат да изкарат финална версия на чипа на пазара до края на август, макар че според известна част от анализаторите и представителите на фирмите производители на видеокарти, това може да се случи и чак догодина. Любопитна новост при тестовите карти с NV45, раздадени на най-доверените на NVIDIA фирми и медии, е бил новият стандарт за захранващ куплунг за видеокарти, който заменя стандартния 4-пинов molex конектор, и би трябвало в най-близко бъдеще да се последва примера на P4 куплунга и да стане част от стандартните за съвременните захранвания конектори. Въпреки че все още няма подробности за това чия е инициативата за новия стандарт, има известни подозрения, че той е свързан с PCI Express технологията, защото присъства също така и на PCI-E версиите на новите X800





карти на ATI.

От кухнята на AMD пък най-голямата новина е дългоочакваната

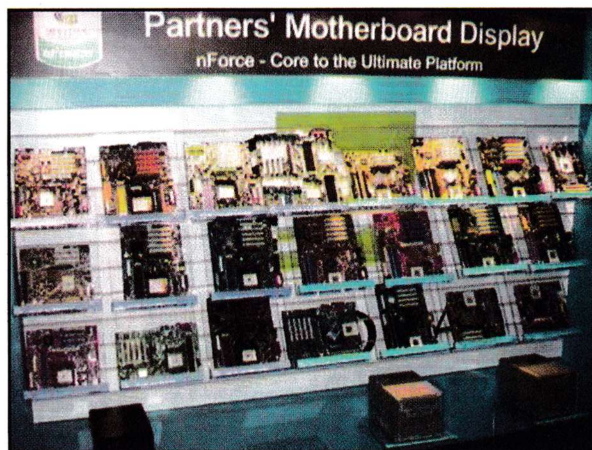
Socket 939

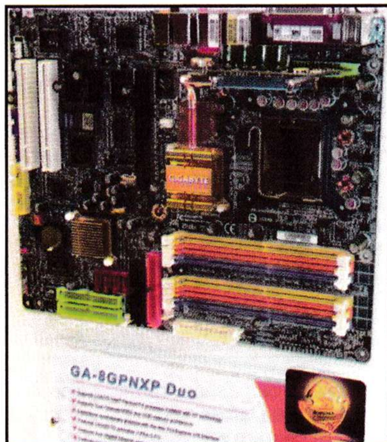
платформа за 64-битовите процесори на компанията. Athlon 64 и Athlon 64 FX процесорите досега използваха два различни цокъла – Socket 754 и Socket 940. Това водеше след себе си доста проблеми, най-големия от които липсата на възможност да се използва двуканален контролер на паметта при използващия Socket 754 Athlon 64. Макар че тази ситуация създаваше удобно разделение на процесорите по пазарни сегменти, високите цени на бързите FX чипове и относително ниската производителност на евтиния едноканален Athlon 64 не създаваха оптималните условия за популяризиране на 64-битовите процесори на AMD. Ръководството на компанията изглежда обаче е осъзнало, че с подобна ценова и продуктова политика лесно могат да загубят текущата си позиция на новатор и лидер на пазара за x86-64 процесори, и е взело решението да се даде

по-добра производителност на Athlon 64

чрез нов двуканален контролер за небуферирана DDR памет. Именно това е причината да се появи унифицираният за двата вида процесори нов цокъл, който дава физическата възможност за използването на двуканален обмен на данни с паметта и на практика пенсионира Socket 754 като бъдеща платформа за mainstream и low-end 32-битовите чипове

2004







на AMD. Новите чипове Athlon 64 ще имат 512KB L2 кеш, който на практика ще представлява единственото основание за по-ниска производителност спрямо скъпите FX процесори с по 1 MB кеш. В плановете на AMD за Socket 939 платформата влиза и HyperTransport шина с повишена на 1 GHz работна честота. Според наличната информация за готовите до момента чипсети за новата платформа всички големи производители са прегърнали идеята, и на Computex това можеше да се види по многото дъна, разработени за новата платформа на AMD.

Друга интересна новост, представена на Computex, са били

новата серия процесори на AMD за лаптопи и PDA устройства

Geode и Alchemy чиповете консумират около и под един ват мощност при честоти от порядъка на 500 MHz и достатъчно изчислителна мощ за да не се затормозяват от стандартни офисни приложения и основни мултимедийни задачи. Може би звучи странно във времена, в които върховите модели процесори отделят колосални количества топлина и изискват мощни и шумни охладители, но при тази консумирана мощност чиповете отделят пренебрежимо количество топлина и не изискват дори радиатор. Аз лично се радвам да видя, че AMD най-после имат шанс да стъпят на краката си в мобилния сегмент на пазара, след като дълги години тотално отсъстваха от него.

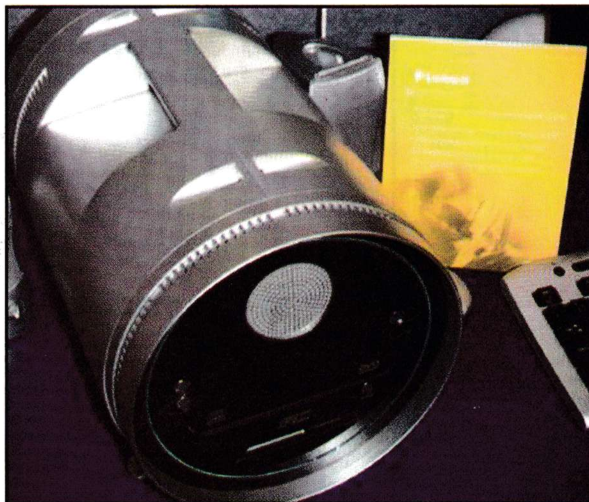
Transmeta

са типичен пример за компания, намерила своята ниша. На Computex те са представили ново поколение Efficeon чипове, произведени по 0.09-микронна технология, различните модели от които работят на 900 MHz, 1.1GHz и 1.6 GHz, като се нуждаят единствено от радиатор за охлаждането си. Според ръководството на компанията има много хляб в пазара на безшумни компютри за домашна употреба, и аз съм склонен да се съглася с тях като знам колко хора се оплакват от шума на компютъра си.

Следвайки сякаш нарочно ходовете на своя основен конкурент, на Computex Intel са демонстрирали пълна готовност за преминаване към новата си

Socket T

платформа, на която се очаква да се прехвърлят Prescott и Nothwood в най-близко бъдеще. Макар и някои производители да бяха показали дъна със Socket T и стари чипсети още преди Computex, на изложението бяха демонстрирани голям набор дъна от почти всички големи производители, използващи както новите чипсети на Intel 915 и 925, така и еквивалентни продукти на други компании (като например ALi). Всъщност, като изключим обичайните за всяко експо новости и разкритията относно NV45, главният акцент на изложението са били именно дънните платки, чипсетите за тях, и необичайно бързото възприемане на новите стандарти и технологии. Допреди няколко години смяната на типа на цокъла или въвеждането на изцяло нов интерфейс беше много рисковано начинание, свързано с мудна и колеблива реакция от страна на производителите на чипсети и дънни платки, но в днешни дни темпото на възприемане на новите технологии е достигнало отлично ниво, и на Computex това много ясно се видя от огромното количество



PCI Express

съвместими продукти и дъна, използващи новите цокли на Intel и AMD.

Сред по-любопитните факти от експото е и новината, че Abit са започнали съвместна работа с легендарния в про-гейминг средите fatal1ty, многократен CPL шампион, със задачата да разработят перфектния геймърски компютър. Засега концепцията е насочена към използване на максимално добри компоненти в здрава и удобна за пренасяне кутия. Също толкова любопитно е и

навлизането на Foxconn на пазара като производител на дънни платки

Досега те произвеждаха основно прости компоненти за платките на другите производители от типа на конектори и цокли, но размерът на приходите им ги прави най-голямата тайванска фирма, занимаваща се с дънни платки, и дори само поради огромния им бюджет би трябвало да видим доста качествени разработки от тяхна страна. Освен това на изложението са били представени много други нови полезни, любопитни, или просто странни разработки, които са придали на изложението завършен вид и са доказали, че дори и в период на спад на интереса към подобни изложения, Computex е в състояние да се развива.

Hardware news

NVIDIA обвиняват ATI в нечестни оптимизации

Из Интернет се разпространи вече поредната изтекла презентация за "вътрешна" употреба, дело на NVIDIA, която цели да злепостави конкурентите им от ATI в очите на евентуалните партньори на NVIDIA. Според презентацията, чиято автентичност беше потвърдена, X800 чиповете са "миналогодишна технология", поради което ATI не са успели да разработят ядрото до спецификации за шейдърите версия 3.0, и поради тази причина са прибягнали до нечестни драйверни оптимизации и заблуди по отношение на тактовите честоти на чиповете. Бързото проследяване на събитията показва, че малко преди да се разпространи въпросната презентация на NVIDIA, ATI са разпратили на журналистите, тестващи новите им карти, документ, който е посочвал необходимостта да се изключат някои от опциите за филтриране на текстурите при GeForce 6800, за да се постигне "обективно сравнение". Оказа се, че ATI наистина имат някои "нечестни" оптимизации в драйверите си свързани с трилинейното филтриране с по-малко натоварващ метод, които обаче не водят до забележима разлика във визуалното качество. Новият режим на филтриране при картите на ATI представлява кръстоска между двулинейно и трилинейно филтриране, която при NVIDIA не се поддържа. Затова преценката дали подобни оптимизации са честни, когато не се губи качество, и дали на NVIDIA им пука за правилата от бизнес етиката ще я оставя на вас.

XGI демонстрират карта за PCI Express

Следвайки примера на доста помощните си конкуренти ATI и NVIDIA, XGI представиха пред журналисти работещи прототипи на нова своя разработка, поддържаща бързо набиращата популярност нова технология.

Представителите на компанията, провели презентацията, не са дали подробности относно това какво представлява новият чип и какви са параметрите му, но са загатнали за възможности, оползотворяващи допълнителната пропускателна способност на PCI Express технологията. Най-вероятно става въпрос за разработка на базата на Volari чиповете, с повишени работни честоти и оптимизации в ядрото. От наличната до момента информация знаем, че новите карти, използващи PCI Express x16, трябва да се появят в близките 1-2 месеца, и ще използват допълнителен контролер за осъвместяване, както правят NVIDIA. Контролерът по всяка вероятност ще е разработка на Rambus, защото наскоро се появи информацията, че XGI са закупили от въпросната компания лиценз именно за PCI Expres x16 контролер.

Нова PC-базирана конзола?

С първото поколение на конзолата си Xbox, Microsoft доказаха, че PC-архитектурата е подходяща за този тип цели. Сега друга, далеч по-малко известна фирма, смята да се опита да повтори начинанието им. Компанията се казва Infinium Labs, а проектът им носи името Phantom Gaming Service. Конзолата ще използва популярни PC-компоненти – засега спецификациите включват AMD Athlon XP 2500+ процесор, nForce 2 чипсет, GeForce FX 5700 Ultra видеоконтролер, 256 MB памет и 40 GB хард диск. Ключовата особеност на конзолата е възможността за осъществяване на broadband връзка със сървърите на компанията в интернет, откъдето срещу заплащане ще могат да се теглят игри, съвместими с конзолата. Машинката ще струва $199 и ще се доставя с геймпад, мишка, и Lapboard устройство, заместващо клавиатурата при игра. Месечният абонамент за услугата в Щатите ще бъде $30. Не е ясно каква операционна система ще използва конзолата Phantom.

Dell поръчват PCI Express карти за компютрите си

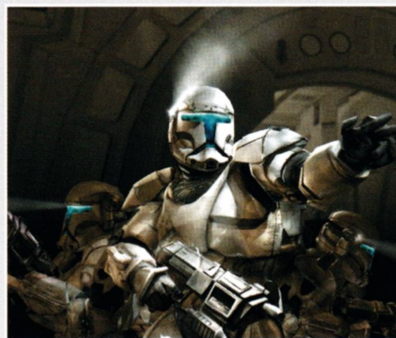
Наскоро се разпространи информацията, че Dell вече са поръчали първите си партиди видеокарти, предназначени за PCI Express x16 интерфейса, на основния си партньор и доставчик на графични продукти MSI. Това е поредното доказателство за бързата възприемчивост на сполучливите нови технологии в IT индустрията. Интересно в случая обаче е и друго – коя от двете основни компании, производители на графични чипове, ще заслужи печалбата от подобна мащабна сделка за карти с нейните чипове? Преди MSI работеха единствено с NVIDIA, но наскоро установиха добри бизнес отношения и с ATI. Самите Dell напоследък също предпочитат да купуват видеокарти с чипове на канадската компания. А пък ATI засега е единствената компания с обявени mid-range карти с "вродена" поддръжка на PCI Express – NVIDIA едва на Computex успяха да представят NV45, който обаче е в по-висок клас от, да речем, Radeon X600.

Ground Control 2



демо

Republic Commando



видео

UT 2004



ектри

DVD

ДЕМО ИГРИ

3D Striptease	Стриптийз
Chaos League	RTS/Спорт
Ground Control II: Operation Exodus	RTS
Dark Ore	Екшън
Galactic Federation	Стратегия
Gish	Екшън
Grand Prix Legends 2004	Колички
President Forever 2004	Симулация
Rival Ball Tournament	Аркада
Soldiers Heroes of WW2	Стратегия
Space Taxi 2	Аркаден екшън
Terraformers	Shooter
Thief Deadly Shadows	Stealth Shooter

ЦЕЛИ ИГРИ

Barbarian Returns	Екшън
CodeRED Battle for Earth	FPS
CodeRED The Martian Chronicles	FPS
Elder Scrolls Arena	RPG
DOS Box 0.61	Емулатор. Задължителен за Elder Scrolls Arena!
Maniac Mansion Deluxe	Куест
The New Adventures of Zak McKraken	Куест
Starsiege Tribes	FPS
Super Mario Forever	Jump'n'Run
RunOut	Колички

MODs

UT 2004: CarBall 1.2	MOD за UT 2004
UT 2004: Deathball 2.0	MOD за UT 2004
UT 2004: Jailbreak	MOD за UT 2004
UT 2004: Red Orchestra 2	MOD за UT 2004

DVD Видео

ИГРИ	
Battlefield 2	BloodRayne 2
Counter-Strike 2	Rome: Total War
Sid Meier's Pirates!	Stalker: Obvilion Lost
Star Wars Battlefront	Star Wars Republic Commando
The Movies	

БОНУСИ

Acrobat Reader 6.0.1	Най-новата версия на Acrobat Reader
DirectX 9.0b	Най-нова версия на DirectX!
Apple iTunes 4.5 & QuickTime 6.5.1	Задължителен за част от клиповете!
Intervideo WinDVD 5.3 Platinum	Задължителен за DVD видео-то на диска!

ПРОГРАМИ

AquaMark 3	DirectX9 Benchmark
AVG 6.0 Free Edition	Антивирус
FlashGet 1.60a	Програма за теглене на файлове
Kerio Personal Firewall 4.1	Firewall
Nero 6.3.1.10	Програма за запис на CD/DVD
Nero Vision Express 2.1.2.9	Програма за обработка/запис на видео
Opera 7.50 Java	Браузер
RivaTuner 2.0	Програма за overclock на видеокарти
TweakFX 6.00	Оптимизации на Windows

ГАЛЕРИЯ

- PC Club 35
- PC Club Wallpapers Vol.45
- Codename Panzers
- F.E.A.R.
- Ground Control 2
- Doom 3
- Half-Life 2
- The Matrix Online
- Myst 4 Revelation
- Sid Meier's Pirates!
- Spider-Man 2
- Tribes Vengeance
- RollerCoaster Tycoon 3
- Splinter Cell 3

АКТУАЛИЗАЦИИ

UT 2004 Community Bonus Packs	Бонуси за UT 2004
ATI Catalyst 4.5 Win2k/XP	Най-нови драйвери на ATI
Klite Codec Pack 2.26 Full	Колекция аудио/видео codecs
WarCraft III Dragonfalls	Бонус карта за WarCraft III
WarCraft III Slalom	Бонус карта за WarCraft III
UT 2004 3204	Patch за UT 2004